číslo 1 • ročník 1/95 • cena 30 Kč, 37 Sk, 1,90 DM

proxima MAGAZINE



Tentokrát ještě ne, ale už od příště se zase uvidíme!

Uvnitř čísla:

- barevná tiskárna pro ZX i PC STAR LC-240 CL
- recenze her - PC Full Throttle Wing Commander I-III
- komplety zahraničních her Dizzy´s Excellent Adventures Super All Stars
- počítačová literatura: Windows ´95
- Multimedia nový seriál o zvuku a obraze

VIRTUÁLNÍ REALITA



PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY





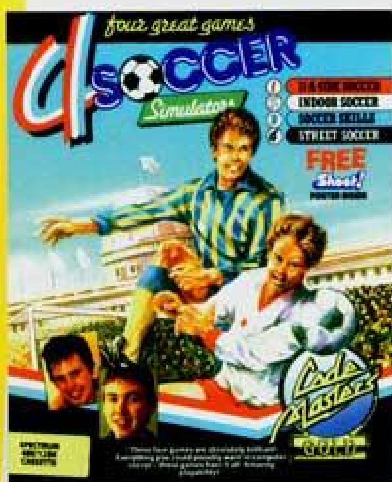


Podrobnosti hledejte na stranách 16-18 a 38-39.

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?





KAZETA

Sportujete? Hrajete fotbal? Zkuste ten od Code Masters... vlasntě - zkuste je všechny: zápasy na stadionu, na ulici nebo třeba ténink v posilovně. 4 SOCCER je originální kazeta s originálními hrami.



DiSK

Česko-anglický překladový slovník je věc, která se hodí snad každému. Určitě se bude hodit i Vám.



DiSK

Blake Stone - to je drsná akční střílečka ve stylu DOOM. Vžijte se do role hlavního hrdiny a zastřelte všechno, co se pohne...



CD-ROM

PC

Časopis CD-ROM Games Vám pravidelně přináší přílohu na CD-ROM, která obsahuje bezkonkurenčně nejvíc hratelných dem - tentokrát jich je přes 35!

SLOVO NA ÚVOD

JSME ZPĚT!

Vítejte u zbrusu nového časopisu PROXIMA magazine, který pro Vás vydává PROXIMA - software nové dimenze. Teď určitě čekáte nějaké vysvětlení - PROČ jsme se vrátili k něčemu, co jsme před půl rokem opustili...? My... no... (těžko se mi to říká...) my... (stydím se...) my... (nejde to...) my jsme prostě MUSELI (a je to venku)!

Možná, že jsou mezi Vámi čtenáři tací, kteří nás vůbec neznají a marně se snaží přijít na to, o co v prvním odstavci jde - takže (zkušenější prominou), tady je vysvětlení...

„...po dlouhé tři roky vydávala PROXIMA časopis ZX Magazín, zaměřený výhradně na osmibitové počítače ZX Spectrum, Didaktik a kompatibilní. Když čas ukázal, že uživatelů těchto mašinek (a tím i čtenářů) ubývá a že náklad časopisu poklesl o více než 50%, přiblížil se konec, i když - ne úplný. Vydávání ZX Magazínu se začátkem tohoto roku ujal pražský klub Kapsa a asi v něm pokračuje dodnes (už vyšlo jedno číslo)..."

(Konec Spectristů v Čechách, str. 12)

Tak, zavzpomínali jsme si, a teď zpátky do budoucnosti - PROXIMA magazine rozhodně nezačíná tam, kde ZX magazín skončil - vytvořili jsme zcela nový počítačový časopis pro širší okruh čtenářů, s jiným obsahem a jiným vzhledem. Naším cílem je oslovit nejen majitele osmibiťáků, ale i písíček - koneckonců, každý spectrista se časem s nějakou tou x86 setká a my ho chceme na tohle setkání dobře připravit.

Můžete se těšit na recenze her, seriály, tipy & triky, zprávy ze zákulisí, školu programování, programové přílohy... a spoustu dalšího; pokud dostanete zajímavý nápad - napište nám o něm nebo nám ho přijďte říct osobně - vždy první a třetí pondělí v měsíci nás po devatenácté hodině najdete v restauraci Lípa (Ústí nad Labem, Střekov, spojení autobusem 11, druhá zastávka za mostem).

A teď něco k příspěvkům: PIŠTE! Posílejte nám své články - o softu, hardu, pro Speccy i PC, ale posílejte je tak, aby nám k něčemu byly: ideální by bylo na 3,5" HD disketě pro PC ve formátu pro nějaký rozšířený editor (např. Ami Pro, MS Word nebo Write). Když píšete v T602 (brrr...) nebo nějakém spectristickém editoru (D-Tetxt, R-Text, atd.) nezarovnávejte text k oběma okrajům - mezi slovy je pak většinou více než jedna mezera, což nám znesnadňuje konverzi a zpracování. Obrázky nemontujte s textem dohromady - posílejte je zvlášť; máte-li text, který se na obrázek přímo odkazuje a tento musí v blízkosti konkrétního místa v textu ležet, připojte k souboru výtisk článku s Vaší představou o umístění obrázku. Za uveřejněný příspěvek samozřejmě dostanete honorář - základem pro jeho výpočet je 200,- Kč za jednu normostranu textu (6500 znaků, včetně interpunkčních znamének), ale částka může být i vyšší nebo nižší v závisloti na dalších okolnostech: ke hře jsou i obrázky, k hardwarovému přípravku schema, text je bez drastických pravopisných chyb, článek je zajímavý nebo průměrný, atd. Když už se nám rozhodnete něco poslat - nežádejte po nás vrácení diskety nebo kazety.

Protože nám píšete docela často a v těch haldách dopisů se špatně orientuje, splňte nám jedno přání: na obálku viditelně napište PROXIMA magazine + RUBRIKU, kam váš příspěvek nebo dotaz patří. Neoznačeným dopisům hrozí, že budou přehlédnuty. Adresa redakce je: PROXIMA - software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem.

Poslední věcí, o které se chci zmínit, jsou prgramové přílohy. Ke každému PROXIMA magazine jsou celkem čtyři: dvě pro Spectrum a dvě pro PC (jejich popis najdete dále na str. 16-18 a 38-39). Přílohy zatím nelze předplatit (zatím o tom pouze uvažujeme), proto si je musíte objednat vždy dodatečně - po vyjití časopisu. Příloha se objednává předtištěnou složenkou ze str. 22/23, a to nejpozději do jednoho měsíce ode dne vydání časopisu (viz. datum v tiráži).

Vida, blíží se konec stránky, budu končit i já. Nová redakce nového PROXIMA magazine doufá, že se Vám časopis bude líbit; třeba ten článek o Virtuální realitě nebo ten o Multimediích nebo... no to by už vážně stačilo - nebudu Vám přece vyprávět o tom, co držíte v rukou a co si můžete (resp. musíte) sami prohlédnout a zhodnotit (resp. obdivovat).

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů
ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce
PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor
George K.

redakční rada
Petr Podařil, Alex Cossac

externí spolupracovníci
JSH, LN, Universum, P. Phillips

fotograf
Petr Podařil

sazba
FKK Company, v.o.s.

osvit
CDL Design, s.r.o.

tisk
Grafiatisk, a.s.

distribuce
předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firma 7RX

inzerce
FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

vydavatel
PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor. Nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí. Vychází šestkrát ročně, v tomto roce vyjdou dvě čísla. Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 5293, MIČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeČ v Ústí nad Labem dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 31. 10. 1995.

Obsah

PC

HRY



RECENZE HARDWARE

PC SOFTWARE

LITERATURA

SERIÁLY

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

SKOČ DO ZDI

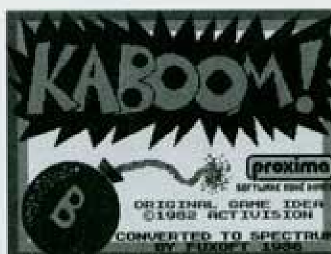
BURZA

ZX

HRY

RECENZE HARDWARE

PROXIMA SOFTWARE





TISKÁRNY

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

C:\TEMP

OBSAH 1/95 co jsme pro Vás připravili

PREVIEW

DOOM TROOPER











DOOM TROOPER je karetní hra, která nemá nic společného s Vaším počítačem. A asi nemá ani nic společného s karetními hrami, které jste doposud viděli. DOOM TROOPER je taková karetní obdoba počítačových her typu „dungeon".

DOOM TROOPER vypadá jako normální balíček karet (vždyť to taky je balíček karet) - kromě 60 hracích listů najdete v pěkné krabičce i neméně pěkný návod, který pro Vás bude zpočátku nepostradatelným pomocníkem. Všechny karty jsou z tvrdého papíru, obrázky na nich jsou barevné a texty české - firma BlackFire, která u nás hru šíří si opravdu dala záležet.

O co v DOOM TROOPERu jde? DOOM TROOPER jsou dvě hry v jednom - ta první je sběratelská: protože celou hru netvoří 60 ale více jak 300 karet, můžete si dokupovat další balíčky a tím získávat nejen nové postavy a zbraně, ale i znovu ty staré, a můžete tedy opakující se karty měnit se svými známými, kteří hru vlastní také. Druhou (daleko zajímavější) hrou je samotný DOOM TROOPER.

V balíčku najdete karty s bojovníky, se zbraněmi, s uměním a další speciální karty. V ruce držíte sedm listů a s těmi hrajete - vykládáte na stůl bojovníky, vybavujete je zbraněmi nebo kouzly, posíláte je do boje. Naučit se hrát DOOM TROOPERa není vůbec jednoduché, proto autoři hry připravili dvoje pravidla. Pravidla pro začátečníky se zabývají těmi nejdůležitějšími momenty hry: braním karet, provedením akce a pokládáním karet; neřeší příslušnost jednotlivých bojovníků ke skupinám, účinky kouzel na různé bojovníky nebo seskupování bojovníků do mužstva či kohorty. To vše najdete ve Standardních pravidlech, která jsou natolik objemná, že si je budete muset přečíst několikrát, než získáte základní přehled.

Nejdůležitější a také nejzajímavější a nejzábavnější pasáží hry je útok. Každý bojovník má určitou sílu v boji zblízka nebo ve střelbě a určitou obranyschopnost. Když útočíte, vyberete jednoho ze svých bojovníků a napadnete jím bojovníka protihráčova. Než dojde k samotnému boji, můžete dovybavovat bojovníky zbraněmi, které právě držíte v ruce - teprve potom se rozhodne, kdo vlastně v souboji vyhrál. Zbraně mění jak sílu, tak obranu bojovníka; posčítáním nových hodnot a jejich porovnáním s protihráčovými lehce stanovíte, jestli byl Váš hrdina při hře zraněn, eventuelně zabit.

Možná to vypadá jednoduše, ale po prvním přečtením manuálu rychle změníte názor. Ne každý bojovník totiž může bojovat s každým, navíc někteří bojovníci mohou být opevněni nebo v úkrytech, atd. Abyste se dobře naučili základy hry, doporučují její autoři sehrát několik her podle pravidel pro začátečníky a teprve potom přejít na pravidla standardní (která jsou sice o hodně složitější, nicméně teprve v nich nabývá hra ten správný spád).

Jak už jsem se zmínil na začátku, v Základním balíčku je přesně 60 karet - existuje jich ovšem 341! Získávání dalších karet vyřešíte buď dokupováním dalších Základních balíčků (každý je totiž jiný) nebo dokoupením tzv. BOOSTERu, což je balíček s 15 kartami. Opakující se karty se můžete pokusit vyměnit se svými známými. Více karet znamená více možností - pro hru Vám jich stačí zhruba 60, takže ve chvíli, kdy jich budete vlastnit 100, máte si z čeho vybírat; jednoduše si namícháte hrací balíček podle svých představ.

DOOM TROOPER je zajímavá hra a určitě nadchne mnohé z Vás; na rozdíl od klasických počítačových her si sice musíte sehnat skutečného protihráče, ale na druhou stranu - alespoň necháte odpočinout svoje oči od monitoru.

George K.

Na podrobnější recenzi DOOM TROOPERa se sice můžete těšit v příštím čísle PROXIMA magazine, ale již teď si můžete sehnat svůj vlastní Základní balíček...

BÁJEČNÝ SVĚT:

WING COMMANDER

ÚVODEM...

Hry WING COMMANDER™ tvoří určitě jednu z nejrozsáhlejších sérií her na PC (pokud to ovšem není nejrozsáhlejší série vůbec). Wing Commander má na celém světě mnoho příznivců - těžko říci, co všechno způsobilo úspěch této v podstatě „obyčejné kosmické střílečky" - pravděpodobně dobře zvládnutá hra a ještě lépe nastíněný děj v pozadí, který dodává celé hře velkou opravdovost (zatím poslední dokončený díl série už je označován jako INTERACTIVE MOVIE, tedy interaktivní film).

Pro ty z vás, kteří o této sérii nic nevědí: účastníte se války mezi pozemšťanskou konfederací a Kilrathi (agresivní rasa, která se vyvinula z biologického druhu, který se velmi podobá našim kočkovitým šelmám, nejvíce lvům), jste pilot bitevníku (fighter), sloužíte na nosiči bitevníků (carrier) a plníte různé bojové úkoly (v podstatě jsou ty úkoly dva - někam doletět a něco rozstřílet, někam doletět a něco ubránit před rozstřílením, případně oboji). Pro zvýšení zajímavosti hry jste ovšem WING COMMANDER (velitel letky) a v drtivé většině neletíte plnit úkol sám, ale s wingmanem, kterého můžete v určitých mezích řídit (zaútoč, zaútoč na můj cíl, pomoz mi odtud, vrať se na základnu...) a on opravdu dělá to, co se mu řekne.



HISTORIE VÁLKY S KILRATHI

V prvním díle (Wing Commander) začínáte jako zelenáč na nosiči Tiger's Claw (Tygří spár) v sektoru Vega. Válka s Kilrathi je v plném proudu, trvá už léta a nezdá se, že by chtěla skončit. Postupně se vypracováváte co do vojenské hodnosti a zařazení k jednotkám (začínáte u Killer Bees, které létají s lehkými Hornety, později se přes Scimitar a Raptor dostanete až k Rapieru, což je v první hře nejkvalitnější bitevník). Celá hra se zabývá osvobozováním sektoru Vega od Kilrathiů. Na konci je buď celý sektor osvobozen nebo naopak obsazen Kilrathi (to podle toho, jak úspěšně si vedete - ale o těchto věcech podrobněji v porovnání herního scénáře jednotlivých dílů).

K prvnímu dílu byly vydány ještě dva disky, které obsahují dvě zvláštní operace, kterých se na Tiger's Claw účastníte. V první Secret Missions se náhle a nečekaně přemisťujete k planetě Goddard, se kterou bylo ztraceno spojení, po příletu do systému se dozvídáte, že celá planeta byla zničena (spálena) obrovským energetickým výbojem při jediném výstřelu - jedná se o novou tajnou zbraň Kilrathiů, kterou si zde poprvé vyzkoušeli proti lidem. Celá Secret Missions 1 je pronásledování nepřátelské flotily hluboko do Kilrathiského prostoru a její postupné úplné zničení (to v tom lepším



případě) nebo velmi obtížný ústup zpátky do prostoru konfederace v případě, že se něco nepodaří.

Druhé Secret Missions jsou obranou spřátelené mimozemské civilizace inteligentních „ptáků" v systému Firekka, který si Kilrathi vybrali jako místo pro uspořádání svého pravidelného vojensko-náboženského obřadu. Pozemšťané jsou v systému mnohem slabší než Kilrathiové, ale přesto se jim podaří celý náboženský obřad překazit (i když za cenu velkých obětí) a nakonec spolu s Firekkany vyženou Kilrathie z planety pryč. V této operaci si zalétáte i s kilrathijskými bitevníky, které se pozemšťanům dostanou do rukou.

Druhý díl (Wing Commander 2 - Pomsta Kilrathiů) začíná zničením Tiger's Claw při útoku na vojenskou základnu K'Tithrakh Mang, které je připisováno za vinu vašemu selhání. Skutečnost je taková, že zničení Tygřího spáru způsobily „neviditelné" kilrathiské stíhačky, které však kromě vás nikdo neviděl a nikdo vám nevěří. Admirál Tolwin vás vyrazí z armády a pošle k Insysu (In System Security - něco jako policie), kde deset let bráníte kosmickou stanici Olympus, která chrání několik vzbouřených kilrathijských planet, co se přidaly ke konfederaci. Při jedné rutinní hlídce se vám podaří zachránit vlajkovou loď admirála Tolwina Concordii před zničením a dostáváte se na její palubu jako pilot. Na Concordii se setkáváte se starými známými z prvního dílu, jsou tu obě děvčata z Tygřího spáru - japonka Spirit i Francouzka Angel (ta dokonce ve funkci velitele stíhačů na Concordii a tedy vaše nadřízená), dozvíte se něco o Maniakovi (jak zachránil 8. flotilu tím, že dovedným manévrováním způsobil srážku a



zničení dvou kilrathijských mateřských lodí, zlé jazyky ovšem tvrdí, že v té době měl pouze zapnutého autopilota) a setkáte se s Paladinem, který už skončil dráhu stíhače a dal se na tajnou službu - pohybuje se vesmírem jako obchodník, ale je velmi důležitou postavou v celém příběhu. Kromě starých známých se na Concordii seznámíte i s Hobbesem, což je jeden z Kilrathiů, který se přidal na stranu konfederace - zažijete s ním mnoho misí a stanete se přáteli. V celé operaci jde o ubránění kosmické stanice Olympus, kterou se Kilrathiové snaží zničit





nebo obsadit, aby získali kontrolu nad odpadlickými systémy. Prožijete milostný románek s Angel, zničíte kosmickou stanici K'Tithrakh Mang, odhalíte existenci spiknutí (Jazz, jeden z pilotů na Concordii, se kterým jste se poprvé setkal při obraně systému Firekka, přišel o rodinu při zničení kolonie Goddard a místo Kilrathiů obviňuje konfederaci, že tomu nedokázala zabránit, se dává do služeb Kilrathiů) a také tajemství neviditelných stíhaček, jejichž existence se nakonec potvrzuje. Na závěr vám admirál Tolwin vrátí původní hodnost a ještě vás povýší.

Stejně jako u prvního byly i k druhému dílu vydány disky s novými misemi. V prvním z nich se připojujete k jednotkám SO (Special operations), které podnikají akce, kterých by se pravidelná armáda neodvážila - akce riskantní a podle běžných měřítek neuskutečnitelné, které však díky výběru nejschopnějších pilotů většinou skončí úspěchem. V této operaci vyřešíte vzpouru na jedné kosmické stanici. Druhý díl SO bohužel neznám, takže vám o něm nemohu nic říci...

Po vojenských úspěších pozemšťanů ve druhém díle náhle přicházejí Kilrathiové s nabídkou na uzavření míru. Ten netrvá dlouho, ale v této době se odehrávají dva příběhy, který neprožíváte jako vojenský pilot Christofer Blair, ale jako neznámý privateer v sektoru Gemini. V prvním se setkáte se skrývající se supercivilizací Steltek a získáte jejich superzbraň. Ve druhém vám ji



ukradnou a při jejím hledání zlikvidujete hrozící vzpouru Retrů - náboženských fanatiků odmítajících veškerou technologii, kteří se dokonce pro dosažení moci spolčili s Kilrathi a získali jejich vojenskou podporu. PRIVATEER a RIGHTEOUS FIRE jsou hry, kde si na svoje živobytí musíte těžce vydělávat obchodem, pašeráctvím nebo námezdním lovectvím, což k zavedenému „bojování" přidává nové prvky.

Do světa Wing Commandera patří i hra WING COMMANDER ARMADA, která patří mezi strategické hry a jen využívá existující svět. V manuálu k WING COMMANDERu III se však objevuje jako vojenská akce, jejíž výsledek není známý. Máte tu k dispozici zcela soběstačnou armádu a postupně obsazujete planetární systémy, budujete si ekonomickou základnu a stavíte silnější armádu. Můžete tu dokonce zahrát za obě strany nebo místo počítače hrát s kamarádem.

Další spřízněná hra je WING COMMANDER ACADEMY, kterou však také neznám. Pravděpodobně se jedná o armádní pilotní školu.

Zatím poslední dokončený díl WING COMMANDER III - Tygří srdce - tak říkají Kilrathi plukovníku Blairovi, tedy vám. Příběh začíná u vraku Concordie, kde se od Paladina dozvídáte, že o Angel není nic známo, vy jako hráč se však předtím dozvídáte, že byla zajata při pokusu o záškodnickou akci přímo v centru kilrathijského impéria a že byla zabita. Admirál Tolwin vás pošle na starší mateřskou loď Victory jako velitele stíhačů, zde se setkáte se starými známými Hobbesem (Plukovník Ralgha Nar Khalas - Kilrathi) a Maniakem. Na lodi se ujímáte funkce a postupně se seznamujete s různými lidmi a vztahy mezi nimi, samozřejmě létáte plnit mise, tentokrát si už jako velitel můžete vybrat s kým poletíte a v čem poletíte, kam poletíte a co budete dělat vám přikazuje kapitán lodi Eisen. Později na palubu přiletí admirál Tolwin a účastníte se



zkoušky nové superzbraně pozemšťanů - děla, které je schopno jedním výstřelem rozbít celou planetu, zkouška je úspěšná ale zbraň je napadena Kilrathi a zničena (částečně díky netrpělivosti admirála Tolwina). V této době dojde k tragické události - Hobbes je odhalen jako agent Kilrathi a vy sám jej na útěku musíte zabít (tohle jsem autorům dosud neodpustil, měl jsem Hobbese rád a takovou ránu pod pás jsem nečekal). Také se dozvíte tragickou zprávu, že Angel je už delší dobu mrtvá. Konfederace hledá další způsob, jak porazit Kilrathijské impérium a přichází na možnost zničení jejich mateřského světa, který je geologicky velmi aktivní (sopky, zemětřesení). Tato zpráva je poslední, co se Angel podařilo předat než její skupina padla do zajetí. Tento úkol je svěřen vám - se zvláštní bombou a na palubě nejlepšího bitevníku EXCALIBUR vybaveného neviditelností pronikáte do systému Kilrah a úspěšně vyhazujete celou planetu do povětří. Poté vás při zpáteční cestě zachytí tažný paprsek kilrathijské mateřské lodi a dostáváte se na její palubu, tam se vám Kilrathi vzdávají (k vašemu velkému údivu), pak následuje podepsání kapitulace a konec třetího dílu (a zdálo by se, že konec celé série).

WING COMMANDER IV - čtvrtý díl se právě připravuje a do světa by měl být vypuštěn začátkem roku 1996. Podle ověřených informací se po porážce Kilrathi rozpoutá mezi pozemšťany občanská válka a jako vojenský pilot budete mít o práci postaráno...

Zdá se (a já v to doufám), že cyklus WING COMMANDER bude mít ještě mnohá další pokračování a že svět WING COMMANDERa se ještě prohloubí.

Historie vojenských systémů

Je zajímavé sledovat, jak si autoři poradili



s vývojem zbraní - každá další hra přinesla něco nového a zajímavého do výzbroje a následně i do způsobu boje.

V prvním dílu byl standardní fighter vybaven v ose střílejícími děly, raketami, ochranným štítem, navigačními systémy, opravárenským automatem a katapultovacím sedadlem. Opravárenský systém byl v prvním díle schopen lodní systémy opravit, ale už nepracovaly na 100%. Katapultovací zařízení se také často rozbilo a nefungovalo. V prvním díle bylo možno mateřské lodi zničit děly bitevníků. Dopravní lodě (drymany) nebyly vybaveny žádnými děly. V Secret Missions 2 jste si mohli zalétat i v jedné z lodí Kilrathiů (bohužel zrovna v té, které se přezdívalo létající lívanec (flying pancake) a která patřila mezi ty slabší).

Ve druhém dílu se objevilo mnoho nových lodí - vlastně tam zbyl pouze Rapier a ten, ač modifikován a vylepšen, už patřil mezi zastarávající modely. V průměru se zvýšila palebná síla a



rychlost většiny lodí a přibyl Broadsword (Široký meč), loď, která byla vybavena třemi dělovými věžemi navíc (na stranách a vzadu), mohutným štítem ale bohužel malou rychlostí a nemožností použít forsáž (okamžité zvýšení rychlosti při velkém zvýšení spotřeby paliva). Dělové věže se objevily i u dalších lodí, většinou jen vzadu (u konfederace SABRE (Šavle) a CROSSBOW (Kuše)), bohužel i u nepřátelských, což poněkud ztížilo boj, protože se nedalo beztrestně pověsit na nepřátelský bitevník a rozstřílet ho zezadu. Jisté usnadnění střelby ovšem při-



šlo s novým zaměřovacím systémem, který ukazoval, kam se má střílet, aby byl nepřítel zasažen, pokud nezmění směr a rychlost letu. Kromě bitevníků a mateřských lodí se objevily i torpédoborce s malou rychlostí a obratností, s o to větší palebnou silou a štíty. Velké lodi se již nedaly zničit děly nebo raketami, ale musely se dvakrát zasáhnout torpédem (poměrně obtížná záležitost - zničit velkou loď se stalo mnohem těžší). Objevily se nové možnosti - tankování za letu a záchranné mise (vyzvedávání pilotů, kteří se katapultovali) a skoky hyperprostorem do jiných systémů. Katapultovací systém byl vylepšen tak, že obvykle vydržel nejdéle a fungoval když bylo třeba - oproti prvnímu dílu se takřka nestávalo, že by byl wingman zabit, většinou se stihl katapultovat. Kilrathi občas do akce poslali i neviditelné fightery - ty se však musely před útokem objevit a daly se zneškodnit. Nákladní lodě byly také vybaveny zbraněmi a přibyly ještě lodi svobodných obchodníků (také ozbrojené), kosmické základny a skladiště.

Hra PRIVATEER přinesla možnost zakoupit si loď (jednu ze tří) dle přání (a konta) a možnost vybavit si ji různými systémy (opravárenský robot byl schopen opravit lodní systémy na 100%), proti nepřátelským raketám se dal použít ECM systém (rušící navádění raket). Novinkou byla i možnost změnit sílu štítu, čímž se uvolnila energie a rychleji se nabíjely zbraně. Ve hře zůstaly některé lodi z dřívějšího období (Broadsword, Dralthi, Kamekh) a přibyly některé nové typy, které se později objevily u WC ARMADA (Gladius, Gothri). Vzhledem k náplni hry se změnil i počet nepřátel (Kilrathi, piráti, Retrové) a přátel (lovci, policie, armáda, obchodníci).

Wing Commander Armada přinesl množství nových lodí a možnost zvolit si stranu, za kterou budete hrát. Zajímavá byla i raketa Leach (Štěnice), která po zásahu zbavila cíl na určitou dobu štítu.

Wing Commander III přinesl mnoho nového - objevila se možnost určit, který systém (zbraně, motory, štít, opravárenský systém) dostane kolik energie (a jak bude tedy dobře fungovat), možnost okamžitě nastavit maximální rychlost, zastavit nebo přizpůsobit rychlost rychlosti cíle. Velké lodi se opět daly rozstřílet palubními zbraněmi, na oplátku byly zase vybaveny dělovými věžičkami, které se mohly otáčet a střílet všemi směry, obvyklá taktika pak byla zlikvidovat lodní obranu zničením dělových věží a pak ji rozstřílet. Novinkou je virtuální kokpit (možnost nechat kokpit zmizet a vidět ven celou plochou obrazovky - důležité přístroje se do výhledu promítají) a u nejmodernějšího Excaliburu také automatické zaměřování děl a v poslední misi neviditelnost. Výrazně se zjednodušila komunikace s wingmanem a ostatními účastníky hry, navíc se vaše povely pěkně vysloví a i odpovědi jsou slyšet, je tu nový navigační systém. Novinkou byly mise, které se odehrávají na povrchu planety (předtím výhradně kosmický prostor). Jako velitel pilotů jste si také mohli zvolit wingmana a loď, se kterou poletíte.

Co bude obsahovat Wing Commander IV se můžeme jen těšit, podle různých zpráv budete mít možnost určovat koho, kam a v čem pošlete (strategické prvky)....

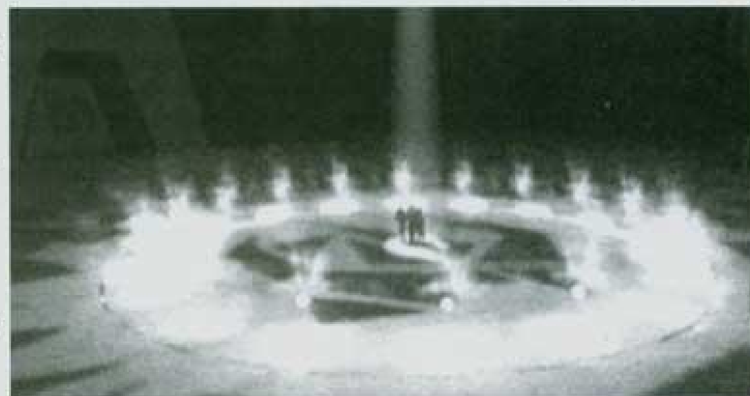
Zbraně

Možná by vás zajímalo srovnání jednotlivých zbraní, kterými jsou bitevníky vybaveny, tady je (seznam pochází z manuálu k PRIVATEERovi, uvedená čísla chápejte spíš jako srovnání a pravděpodobně se mohou v jednotlivých hrách lišit) - nejprve děla:

jméno	*rychlost (kps)*	*obnova (s)*	*spotřeba (GJ)*	*průraz (cm)*
Laser cannon	1400	0,30	16	2,5
Mass driver	1100	0,60	17	3,0
Meson blaster	1300	0,40	21	3,5
Tachyon cannon	1250	0,40	21	3,8
Particle gun	1000	0,60	28	4,4
Ionic pulse cannon	1200	0,70	36	5,5
Neutron gun	900	0,65	37	6,5
Plasma gun	840	0,80	39	7,2

jméno	*rychlost (kps)*	*průraz (cm)*	*navádění*
Dart DF	1000	10	žádné (letí přímo)
Javelin HS	800	15	heat seaker teplo motorů cíle
Spiculum IR	850	15	image recognition pamatuje si obraz cíle
Pilum FF	900	17	friend or foe na nejbližší nepřátelský cíl
Leach	?	?	pijavka - po zásahu odčerpá nepříteli štít
Torpedo	1200	20	velmi dlouho se zaměřuje na cíl, jediná zbraň schopná zničit mateřské lodi ve WC 2

U děl si kromě průraznosti všimněte rychlosti střelby, protože čím rychleji střela letí, tím větší je šance, že nepřátelskou loď zasáhnete i na větší vzdálenost (že nezmění směr letu a rychlost dřív, než k ní střela doletí). Obnovení je čas v sekundách nutný k znovupřipravení ke střelbě - za předpokladu, že je dostatek energie (pokud není prodlužuje se doba o dobu nutnou k jejímu doplnění na potřebnou úroveň). Pokud máte silné a energeticky náročné zbraně, pak střílejte „na jistotu" - nevýhoda je, že výstřelů můžete provést pouze několik a pak musíte čekat, až se zbraň znovu nabije, v této době se ale bohužel doplní i protivníkův štít. Pokud máte slabé a energeticky nenáročné



zbraně, pak můžete střílet takřka stále a počítat s tím, že mnoho střel půjde vedle, ale že likvidování protivníkova štítu bude sice pomalejší ale pravidelné a jeho generátory nebudou schopné jej obnovovat v dostatečné míře.

Universum

Dokončení najdete v příštím čísle PROXIMA magazine.

FULL THROTTLE

NA PLNÝ PLYN

Zatím poslední adventure od firmy LucasArts nás přenese do poněkud exotického prostředí motocyklových gangů.

Hlavním hrdinou hry je šéf gangu Polecats (Tchoři) Ben. Ben je postava značně svérázná a velmi rychle si ho oblíbíte pro jeho osobitý styl a smysl pro humor.



Příběh hry je na vysoce kvalitní úrovni a jakoby z oka vypadl některému ze soudobých akčních filmů. Podoba s filmem ovšem nekončí pouze u příběhu. Během dialogů jsou používány detailní záběry a pohledy z různých úhlů a vzdáleností. Hra je proložena poměrně dlouhými animovanými sekvencemi, které však do hry (na rozdíl od jiných současných produktů) skvěle zapadají. Celou hru provází tematická hudba jejíž kvalitu ocení nejen majitelé SB-AWE (stačí i obyčejný Sound Blaster).



O Full Throttle se říká, že je to interaktivní multimediální hra. Toto označení by ji mohlo mylně řadit mezi hry, které jsou sice multimediální, ale veškerá interakce se omezuje jen na občasné stisknutí klávesy na klávesnici. A to by byla chyba, protože Full Throttle je především adventure, adventure se vším co k tomu patří a se vším, na co jsme u LucasArts zvyklí. Hra má spád, vtipný děj a dialogy, skvělou grafiku a kvalitní hudbu a zvuky. Hra obsahuje akční mezihry z nichž některé se zdají až příliš obtížné, ale mají logický způsob řešení.



Za povšimnutí stojí také originální způsob ovládání. Ve znaku gengu Tchořů najdeme ikonu ruky, nohy, úst a očí a tomu odpovídají adekvátní příkazy.

Podle toho co jsme si doposud řekli, by se mohlo zdát, že Full Throttle nemá žádnou chybu. Není tomu tak, přinejmenším jednu chybu má. O proti dřívějším adventure her od LucasArts je relativně krátká (průměrný hráč tohoto typu her ji dokončí zhruba za 10 hodin hry) a to je velká škoda.

Pokud rádi hrajete adventure hry, pak vám mohu hru Full Throttle vřele doporučit, pokud ne, byla by to pro vás škoda peněz.

Exotic Fruits

FULL THROTTLE

firma:	LucasArts
typ hry:	adventure (interaktivní film)
minimální konfigurace:	486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM double speed
doporučujeme:	SoundBlaster nebo komp.

Jak je vidět, grafické zpracování Full Throttle je zkrátka perfektní. Škoda, že taky nemůžete slyšet tu hudbu a ty zvuky...



Virtu REAL

VIRTUÁLNÍ REALITA byla donedávna věcí známou hlavně z vědeckofantastické (v našich poměrech spíše fantastické) literatury a filmu - vzpomeňte si např. na Kingova Trávníkáře. Dnes už je skutečnost (=realita) trochu jiná (=virtuální); pokud máte zbytečných čtyřicet tisíc, můžete si virtuální realitu užívat doma na svém PC.

nebránil v pohybu).

Samotná helma obsahuje dvě důležité části - sluchátka (samozřejmě stereofonní) a displej (resp. dva dispeje, pro každé oko jeden). Displej má rozlišení 789 x 230 bodů a lze na něj zaostřit, takže i když nosíte brýle, neměli byste mít problémy, pokud je odložíte. Kromě helmy samotné potřebujete ke hraní CYBERPUCK - jakousi třítlačítkovou myš, kterou nešoupete po stole, ale držíte ji v ruce.

Než se pustíte do hraní, musíte naistalovat software - při instalaci jsem nenarazil na žádný problém; vyberete jedno volné IRQ a o zbytek se už postará program.

a otočíte hlavou doleva - nic se nestane; je to prostě totéž, jakoby před Vámi stál někdo s monitorem a poponášel ho tam, kam se právě díváte. Když si ale pustíte hru s podporou VFX1 (např. již zmiňovaný DESCENT) a otočíte hlavou, bude to jako ve skutečnosti... Představte si: stojíte v chodbě a natočíte hlavu doleva - uvidíte levou zeď; podíváte se nahoru - uvidíte strop, atd. Jakto? Helma obsahuje čidla pro pohyb hlavy jak do stran, tak nahoru a dolu; když se pohnete, hardware to zaznamená a software Vám ukáže to, co byste viděli při skutečném pootočení hlavou.

To ale není všechno. Abyste získali dojem

VFX1 H•E•A•D•G•E•A•R™
VIRTUAL REALITY SYSTEM

Na trhu existuje několik zařízení, která běžné 3D hry do virtuálně-reálných transformují - jedním z nich je helma VFX1.

Helmu (nebo přílbu, vyberte si) zakoupíte ve velké barevné krabici; balení obsahuje helmu samotnou, CYBERPUCK (virtuální obdoba myši), kartu do počítače, CDčko s hrami, propojovací kabely a příručku.

INSTALACE

Instalace do počítače je celkem jednoduchá: rozeberete počítač, do volného šestnáctibitového slotu zasunete kartu VIP, přiloženým kabelem ji propojíte s grafickou kartou a dalšími kabely s kartou zvukovou (toto propojení už je vně počítače). Do karty zapojíte kabel vedoucí do helmy a kabel od CYBERPUCKu (ten můžete zapojit i přímo do helmy, aby Vám

Neméně důležitou věcí, kterou je třeba před hraním provést, je kalibrace helmy a CYBERPUCKu - bylo by zbytečné ji tu podrobně rozebírat, když si ji nemůžete (pravděpodobně) ihned vyzkoušet; pokud se s helmou setkáte ve skutečnosti, nebude pro Vás problém kalibraci zvládnout (je dost intuitivní).

SOFTWARE

S pomocí VFX1 si můžete zahrát téměř jakoukoliv hru - obraz uvidíte na displejích a zvuk uslyšíte ve sluchátkách; pokud však hra VFX1 přímo nepodporuje, nebudete mít v požitku ze hry žádný rozdíl oproti běžnému hraní na monitoru a poslechu z reprobedniček.

VFX1 je určena hlavně pro 3D hry - DOOM, HERETIC, DESCENT, atd.; v nich totiž máte možnost vychutnat „prostor".

V čem je rozdíl? Pokud si pustíte normální hru a nebo i třeba DESCENT (ale bez podpory VFX1)

opravdového prostoru, je na každý displej posílán trochu jiný obrázek (resp. je to tentýž obrázek, ale po jiným úhlem). Když si helmu sundáte a podíváte se na monitor, uvidíte, že obrazovka je rozdělena na dvě poloviny - každá obsahuje to, co vidíte na jednom z displejů.

Co všechno si můžete na VFX1 zahrát? Upravených her existují více jak dvě desítky a každým měsícem přibývají další - jmenujme alespoň ty notoricky známé: DOOM, DOOM II, DARK FORCES, DESCENT, SYSTEM SHOCK, DARKER, HERETIC, MAGIC CARPET, atd. - některé z nich najdete na CD u VFX1, ne sice kompletní, ale s tolika epizodami, aby Vás dostatečně navnadily pro koupi dalšího software.

VFX1 není podporována pouze hrami - existuje i užitkový software, který dokáže možností virtuální reality využít - např. VR Creator, 3D WARE, atd. - většinou se jedná o programy pro práci s 3D objekty (realizace interiérů, exteriérů, apod.).

á l n í

Í T A





Člověk s virtuální helmou VFX1 na hlavě připadá svému okolí „trochu" divně. Přihlouple se usmívá, zdánlivě bezdůvodně vykřikuje (něco ve smyslu „tak kde jsi?" nebo „a mám tě"), neočekávaně sebou trhá, otáčí se a pokud by to délka kabelu dovolila, určitě by i bloudil po místnosti. Člověk s VFX1 na hlavě ale není tam, kde jste Vy - je v nefalšovaném virtuálním světě.

VFX1

Technické parametry

- 3D stereoskopické odklopitelné hledí Smart Visor™
- 0.7" duální barevé displeje s LCD krystaly
- systém virtuální orientace (VOS™)
- komunikační karta pro přilbu VFX1™ (VIP™)
- vysoce kvalitní stereosluchátka
- ovladač CYBERPUCK™
- vestvěný kondenzátorový mikrofon
- programová slučitelnost

Systémové požadavky

- IBM PC nebo kompatibilní 386, 486, PENTIUM™ nebo vyšší
- VGA karta (ISA, VLB, PCI) s vyvedeným konektorem
- volný 16-bitový slot
- stereo zvuková karta

Některý software s podporou pro VFX1

Mech Warrior II, Delta V, Magic Carpet, Inferno, Virtual Reality Studio v2.0, U. S. Navy Fighters, Quarantine, Quake, Doom, Doom II, Descent, Flight Unlimited, Dark Forces, 1942 Pacific Air War, Zephyr, System Shock, Damocles, Darker, Top Gun, Falcon 4.0, Metal Combat, Ice and Fire

UPGRADE

Výrobce VFX1 už dnes myslel na to, že každý výrobek z oblasti výpočetní techniky časem zastará - displeje jsou výměnné a brzy by se měly objevit na trhu lepší, s větším rozlišením; helma obsahuje mikrofon (zatím zůstává nevyužitý, ale určitě nebude trvat dlouho a v nějaké hře pomocí něho budou hráči moci mezi sebou komunikovat...); hovoří se také o rukavicích, které by nepochybně znamenaly další posun vpřed...

NA ZÁVĚR

VFX1 patří mezi první pokusy dostat skutečnou virtuální realitu mezi řadové uživatele písíček; bohužel, její cena - cca 43.000,- Kč včetně DPH - bude těžko přístupná většímu okruhu zájemců...

Na celé VFX1 jsem našel pouze jeden záporný detail: kabel od helmy do počítače je příliš krátký (cca 1,5 m), ale vzhledem k tomu, kolik přenáší informací, by jeho prodloužení pravděpodobně přineslo více problémů než užitku...

George K.

SHAREWARE PC

Sharewarové programy

Proxima magazínu jsou dodávány na disketách 3,5" 1,44 MB. Součástí dodávky je vždy český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových kompletů: jednodisketový 80 Kč, dvoudisketový 140 Kč a třídisketový 180 Kč.

Sharewarové komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

Proxima, OD Labe, Ústí nad Labem

Klub 602, Martinská 5, Praha 1

Kompakt servis, Masaykova tř. 1192, Veselí nad Moravou

Na dobírku na adrese: Proxima, P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem (použijte objednací kupón).

1) Blake Stone

Viz popis „Programové přílohy", str. 18.

2) The Lion King

Hratelné demo (Virgin Games)

Téma: interaktivní pohádka

Věkové určení: 10 až 60 let

Myšlenka hry: Ve hře se můžete vcítit do role malého lvíčete SIMBY, syna lvího krále, dle známého kresleného filmu z dílny Walta Disneyho a provázet jej na jeho životní pouti neznámým světem.

Hrdina hry je „vhozen" do tvrdého života a musí ihned reagovat na podněty okolí. Musí být stále ve střehu a sledovat co dělají ostatní obyvatelé džungle, kteří se vesměs netváří ke lvíčeti přátelsky. Náš hrdina musí nad všemi vyzrát, nebo se s nimi spřátelit (!) a dopracovat se k trůnu krále zvířat.

Technické požadavky: minimální konfigurace je PC 386 DX, VGA, RAM 4 MB, pevný disk, myš, zvuková karta Sound Blaster nebo kompatibilní doporučena (PC Speaker není podporován)

3) Superfrog

Hratelné demo (Team 17)

Téma: honička-bludišťovka

Věkové určení: 6 až 25 let

Myšlenka hry: Hrdinou hry je zakletý žabí princ, který hledá svoji unesenou nevěstu. Na své pouti má za úkol nejen se krmit připraveným ovocem, ale i sběrem peněz, které mu umožní přístup k dalším levelům hry.

Než však nalezne svoji ztracenou nevěstu, musí nalézt pramen mocného elixíru, který z něj po napití udělá „Superžabáka". Pak již bude mít dostatek sil nevěstu vypátrat a osvobodit.

Hra je doprovázena pěknou hudbou.

Technické požadavky: minimální konfigurace PC 386 SX, VGA adaptér, RAM 2 MB, pevný disk, zvuková karta Sound Blaster kompatibilní

4) Hocus Pocus

Sharewarová verze, Apogee

Téma: střílečka - bludišťovka

Věkové určení: 6 až 15 let

Myšlenka hry: Hrdina hry Hocus Pocus je malý kouzelníček - učedník. Po skončení kouzelnické školy musí podstoupit velkou závěrečnou zkoušku před Kouzelnickou Radou, aby se stal řádným kouzelníkem. Kouzelnická Rada pro našeho hráče připravila velice těžkou zkoušku:

Musí se vypravit do cizích zemí a nalézt a sebrat všechny ztracené drahokamy které kdysi patřily Kouzelnické Radě. Na hranicích jednotlivých zemí však na něj čekají strážní - různé obludy, které nehodlají nikomu nic vydat. Náš kouzelníček se postupně musí se všemi utkat.

Podaří-li se mu projít všemi cizímu územími, porazit všechny obludy a sesbírat všechny ztracené drahokamy, stane se řádným kouzelníkem.

Technické požadavky: minimální konfigurace uváděná Apogee software je PC 386 SX, VGA adaptér, RAM 580 kB

5) Cannon Fodder

Hratelné demo (Virgin Games)

Téma: střílečka v terénu

Věkové určení: 10 až 60 let

Myšlenka hry: Hrdiny hry jsou vojáci, kteří plní bojové mise, jakmile jsou přijati do úderné skupiny. Základním úkolem jakékoli bojové mise je zastřelit každého nepřátelského vojáka, který se objeví na dostřel. Dalšími úkoly je například zničení nepřátelského bunkru granátem.

Technické požadavky: Minimální konfigurace je PC 386 SX, VGA, RAM 2 MB, pevný disk, myš, zvuková karta Sound Blaster nebo kompatibilní doporučena (PC Speaker není podporován)

6) Super Karts

Hratelné demo (Virgin Games)

Téma: závod minikár

Věkové určení: 6 až 60 let

Myšlenka hry: Hra pro sportovní a soutěživé typy dětí a dospěláků, kteří mají při jízdě autobusem nebo autem snahu spolu s řidičem „volantovat" nebo brzdit.

Pohled na scénu při závodě je v ubíhající centrální perspektivě, v popředí je vaše minikára s řidičem (tj. pohled na sebe sama za volantem). Hrdinou hry je panáček sedící za volantem minikáry. Je vámi ovládán a jeho úkolem je být při závodu nejrychlejší.

Závody jsou velmi divoké, hráč získává během závodu pocit skutečné jízdy na stroji a jakmile pozná potřeby svého stroje při rychlých průjezdech zatáčkami, objeví se i šance na vítězství.

Technické požadavky: minimální konfigurace: PC 386, VGA adaptér, RAM 4MB, HDD.

7) Electrobody

Sharewarová verze (Land Adamik soft)

Téma: střílečka - bludišťovka

Věkové určení: 8 až 15 let

Myšlenka hry: Jack je jediným členem posádky vesmírné lodi, který přežil po napadení agresivními roboty. Všichni ostatní byli zabiti. Jack se rozhodl pomstít. Vydává se proto na planetu Xepton, aby agresory zničil.

Technické požadavky: minimální konfigurace je PC 386, grafický adaptér (dopor. VGA), 480 kB RAM, pevný disk doporučen, zvuková karta doporučena.

8) Perfect General II

Hratelné demo (Quantum quality prod.)

Téma: takticko - vojenská hra

Věkové určení: 15 - 90 let

Myšlenka hry: Jedná se o bojovou hru. Na rozdíl od střílеček typu „vystřel-na-všechno-co-se-hýbe" zde potřebujete základní znalosti vojenské taktiky, vedení útoku a obrany. Pokud ovšem tyto znalosti nemáte, hra vás to po několika prohraných bitvách naučí.

Pohled na bojovou scénu je shora, tj. v půdorysné projekci. Průzkum nám podává informace o postavení našich a nepřátelských vojsk. Než dojde k boji (zteči vojsk), musíme provést velkou přípravu - vybavení bojové jednotky, umístění této jednotky v terénu, a vedení boje podle všeobecných bojových pravidel.

Technické požadavky: PC 386, VGA, 4 MB RAM, pevný disk, myš, DOS 6.x, min. 590 kB konvenční paměti RAM.

9) Virtual Pool

Hratelné demo (Interplay)

Téma: kulečník na počítači

Věkové určení: 15 až 45 let

Myšlenka hry: Počítačový kulečník je určen pro milovníky zelených potahů kulečníkových stolů a pro amatéry, kteří chtějí proniknout do základů této hry. Pohled na virtuální hrací stůl umožňuje sledovat šťouch ze všech možných i nemožných úhlů. Tágo lze nastavit ke šťouchu s některými jednoduššími kulečníkovými finesami: síla úderu, stranová faleš, sklon tága.

Technické požadavky: minimální konfigurace je PC 386, VGA, RAM 4 MB, pevný disk, myš, konvenční RAM min. 570 kB. Zvuková karta Sound Blaster nebo AdLib kompatibilní.



WINDOWS 95...
Chicago

Autor: Laura Acklen
Vydavatel: Proxima s.r.o. Brno, 1994
Počet stran: 188
Dop. cena: 189 Kč

Kniha je jednou z prvních vlaštovek na téma Winows 95. Vyšla již v prosinci 1994 na základě betaverzí Windows 95 (Chicago). Publikace známé autorky Laury Aucklenové z vydavatelství QUE se zaměřuje na celkové představení Windows 95. Uvádí rozdíly mezi Windows 95 a stávajícími Windows 3.1 nebo Windows for Workgroups. Seznamuje čtenáře s nově koncipovaným uživatelským prostředím, požadavky na hardware, základními rysy charakteristiky systému a řadou dalších. Stranou nezůstávají změny v příslušenství - sadě programů pro každodenní použití, jako textový a bitmapový editor, organizátor, obsluha telefonního přístroje apod.

Samozřejmě je velký prostor věnován multimédiím, síťovému prostředí a nově použité technologii Plug and Play (připoj a hrej), která maximálně usnadňuje instalaci nového hardware.

WINDOWS 95...
... snadno, rychle, přehledně

Autor: Petr Kroupa
Vydavatel: Proxima s.r.o. Brno, 1995
Počet stran: 148
Dop. cena: 126 Kč

Publikace je určena začátečníkům, kteří začínají pracovat s novým operačním systémem Windows 95. Jejím úkolem je poskytnout prvotní orientaci v novém prostředí, ukázat, jak lze používat základní prvky pracovní plochy, jak spouštět aplikace, kopírovat soubory, tisknout a provádět některé z řady dalších základních úkonů. Kniha si neklade za úkol obsáhnout celé Windows 95, ale pouze pomoci uživateli při prvních pokusech pracovat v novém operačním systému, aniž by musel listovat v obsažném manuálu nebo vyhledávat pomoc v nápovědě. Kniha je rozdělena do krátkých, několikastránkových kapitol tak, aby se čtenář dokázal rychle orientovat. Text je občas doplněn i vysvětlením základních pojmů, které nemusí být začínajícímu uživateli zcela jsné, a jejichž neznalost by mohla být na překážku pochopení problému.

Příručka je doplněna pouze zjednodušujícími informacemi o sítích a multimédiích.

PŘECHÁZÍME NA WINDOWS 95...
vstupní uživatelská příručka

Autor: Petr Matějů
Vydavatel: Grada, 1995
Počet stran: 142
Dop. cena: 99 Kč

Kniha by měla pomoci každému v jeho rozhodování, zda si pořídit Windows 95 a naučit se s nimi pracovat. Měla by přinést odpovědi na základní otázky s tím spojené - zda potřebuje starou verzi operačního systému, co se stane se starší verzí Windows 95, jaké hardwarové nároky nový systém vyžaduje, co přinese tento systém nového při užívání na domácích počítačích a co na podnikových, které jsou spojeny do sítě, jak je obtížné či jednoduché se naučit s ním pracovat a samozřejmě i celou řadu nevyslovených otázek.

Knížka zároveň slouží jako uživatelská příručka. Přístupnou formou provede uživatele všemi důležitými zákoutími tohoto nového fascinujícího prostředí.

Měla by oslovit téměř každého - začátečníka, běžného uživatele, kterého nezajímají detaily, ale chce vědět jak spustit svůj dokument, i pro pokročilé uživatele, kteří mohou ovlivnit rozhodování o nasazení tohoto produktu v podnicích.

WINDOWS 95
podrobný průvodce začínajícího uživatele

Autor: Michal Osif
Vydavatel: Grada, 1995
Počet stran: 278
Dop. cena: 170 Kč

Záměrem knihy je seznámit běžné uživatele s novým operačním systémem, ukázat jeho výhody, jakým způsobem se instaluje, konfiguruje, představit jeho nosné aplikace, které jsou k práci v něm buď přímo vyžadovány, nebo jsou zajímavé z hlediska přístupu k uživateli.

Podrobně je vysvětlena instalace a filosofie Windows 95, její odlišnosti od předchozích verzí. Vše je demonstrováno na příkladech. Důraz je kladen na vysvětlení zákonitosti práce s panelem úkolů. Dále jsou již popisovány jednotlivé aplikace s upřednostněním na Control Panel, Printers, Taskbar, Explorer, Exchange, Paint, WordPad, CD Player, Media Player, méně pak Bacup, Disk Defragmenter, Drive Space a Scan Disk.

V závěru knihy jsou popsány triky, doporučení a náměty, které vám práci s Windows 95 ulehčí.

WINDOWS 95...
průvodce uživatele novým 32-bitovým operačním systémem firmy Microsoft

Autor: Vladimír Vérosta
Vydavatel: Unis, 1995
Počet stran: 386
Dop. cena: 149 Kč

Cílem této základní příručky je poskytnout co nejrozsáhlejší informační potenciál zejména těm uživatelům, kteří se se systémy Windows doposud nesetkali nebo kteří sami cítí, že potřebují okruh svých vědomostí o nich rozšířit. Objemný prostor úvodních kapitol je věnován podrobnému výkladu nejdůležitějších principů, které jsou pokládány za zásadní na cestě vedoucí k pochopení filosofie systému a které také patří k denně používaným. Kapitola za kapitolou vytváří komplexní obrázek o systému Windows 95 tak, aby i nepříliš zkušený a v oblasti počítačů málo ostřílený uživatel snadno prováděl ty úkony, které budou patřit k jeho dennímu „chlebíčku". Nejde jen o ovládání několika současně spuštěných úloh, ale i o samozřejmý pohyb v síťovém prostředí, používání příslušenství systému a používání nápovědy.

V příručce najdete několik set ilustrativních obrázků, do textu jsou vloženy tipy a doporučení získaná na základě zkušeností z provozu systému Windows 95.

MICROSOFT WINDOWS 95...
před oponou

Autor: Richard Boryna
Vydavatel: Plus s.r.o., 1995
Počet stran: 200
Dop. cena: 116 Kč

Kniha se nejen zabývá všemi novými rysy Windows 95, ale je především příručkou uživatelskou. Je určena koncovým uživatelům, a to bez ohledu na to, zda jsou obeznámeni s rozhraním Windows 3.x, či nikoliv. Čtenář by si kromě konkrétních znalostí práce s tímto operačním systémem měl odnést také přehled o kontinuitě vývoje produktů firmy Microsoft, tedy proč Windows 95 vypadají tak, jak vypadají. Dozví se, co Windows 95 dokážou z pohledu koncového uživatele a jak s nimi zacházet.

Dostatečný prostor je věnován instalaci Windows 95 (9 stran). Kromě velkého množství obrázků je v závěru knihy užitečný minislovník - překlad a vysvětlení nejdůležitějších počítačových a Windows -pojmů.

MULTIMEDIA

TEĎ NEBO NIKDY

Doby, kdy počítač dovedl vychrlit sotva pár čísel a vytisknout je. To sice postačí pro vedení účetnictví, ne však pro hry, výuku nebo prezentace. Pro takové účely potřebujeme pracovat s fotografiemi, filmy (pohyblivé video) a zvukem.

Multimediální počítač je takový stroj, na kterém můžeme spouštět multimediální aplikace. Požadavky na hardware mohou být různé, všeobecně však platí, že čím je aplikace (program) novějšího data, tím větší požadavky bude mít.

Minimální konfigurace dle standardu MPC (Multimedia PC): 386/33 MHz, paměť 4 MB, pevný disk 160 MB, disketová mechanika 3,5" 1,44 MB, SVGA monitor, myš, MS-DOS 5.0 a vyšší, MS-Windows 3.1, mechanika CD-ROM, MSCDEX 2.2 a vyšší, zvuková karta. Protože nároky programů rostly, byl definován standard MPC 2: 486SX nebo lepší, paměť 8 MB, mechanika CD-ROM double speed (300 kB/sec.), zvuková karta 16ti bitová.

Počítač samotný tedy musí mít dostatečný výkon; operační paměť 4 až 8 MB je minimum pro provozování Windows (o Windows 95 nemluvě...).

Multimediální aplikace se v převážné míře distribuují na CD-ROM. Důvodem je obrovská kapacita cédéčka: 650 MB dat by se jinak muselo směstnat na 452 disket!

ZVUKOVÉ KARTY...

...slouží pro vstup a výstup zvuku.
Kategorie: 8-bitová mono, 8-bitová stereo, 16-bitová stereo, 16-bitová s Wave



Table syntézou. 8-bitové karty pracují s osmibitovými vzorky. 8 bitů je na kvalitní zpracování zvuku málo, avšak na ozvučení her to postačí. Typickým představitelem je Sound Blaster 2.0. Osmibitové stere-



ofonní karty pracují se dvěma kanály. Typickým představitelem je Sound Blaster Pro.

16ti bitové karty dovedou nahrávat (samplovat) i přehrávat zvuky s rozlišením 16 bitů, což je pro kvalitní zpracování zvuku dostatečné. Typickým představitelem je Sound Blaster 16.

Běžně používané zvukové karty mají frekvenční syntézu zvuku. To znamená, že pokud nějaký program pošle kartě příkaz, aby zahrála tón „A" klavíru, zvukový čip jej vyrobí vygenerováním základního tónu 440 Hz (= komorní A) a jeho modulováním dalšími signály (vytvoří barvu zvuku co nejvíce podobnou klavíru). Takto vytvořený zvuk není věrný a zní „počítačově". Novější a dražší karty mají WaveTable (vlnovou) syntézu. Zvuky jednotlivých nástrojů již mají hotové, navzorkované (nasamplované) v paměti a připravené k použití. Zvukový čip tedy nepočítá průběh zvuku, ale vybere jej hotový z paměti. Použitá paměť může být i typu RAM - pak lze místo původních vzorků nástrojů použít svoje. Typickým představitelem je Sound Blaster AWE 32 (32 je ovšem počet MIDI kanálů, ne bitů!) nebo Gravis Ultrasound Max.

RADY KUPUJÍCÍM...

Pařan si pro ozvučení her může pořídit prakticky jakoukoli kartu ovšem kompatibilní se standardem Sound Blaster nebo raději Sound Blaster Pro. Uživatel multimédií by se měl poohlédnout po šestnáctibitovém Sound Blasteru.

Důležitý je software podporující zvukovou kartu a dodávaný společně s ní. Originální Sound Blastery v tomto moc nevynikají; slušné vybavení je např. u karet Mozart a zcela bezkonkurenční je softwarová podpora karet Gravis Ultrasound (200 MB programů a dat na CD).

Muzikantům lze doporučit Sound Blaster Awe 32. Gravis může být také, ale počítejte s problémy při emulaci Sound Blasteru, což bude vadit u her, které přímo nepodporují Gravise.

Muzikantům profesionálům lze doporučit kartu Turtle Beach Monterey. Tato karta má Wave Table syntézu a její parametry jsou tak dobré, že ji lze použít i ve studiové práci (vyrovnaná kmitočtová charakteristika, nízké zkreslení, nízký šum - ovšem zaplatíte za ni asi 16 000 Kč).

Všeobecně: na trhu jsou kromě běžného balení („Retail") také karty v OEM provedení. OEM karty jsou určeny pro prodejce výpočetní techniky, kteří je zabudovávají do PC. Nejsou proto v barevných krabicích, jinak ovšem mají stejné vlastnosti a stojí třeba o 1000 Kč méně.

Při instalaci je nutné, aby zvuková karta nekolidovala se žádným jiným subsystémem počítače. V počítači, který bude „našlápán" různými zařízeními (scanner, faxmodem, streamer, VGA akcelerátor, ...) budeme potřebovat nastavovat I/O adresy, přerušení a DMA kanály, které nebudou využívány jiným zařízením.

CD-ROM MECHANIKY...

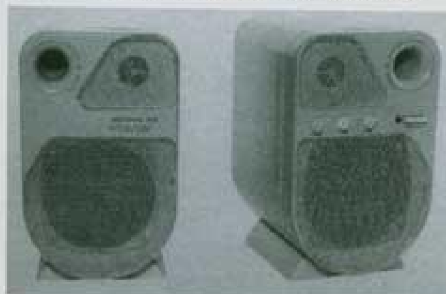
...přenášejí data nebo zvuk z kompaktního disku do PC. Důležitá je rychlost: single



speed mechanika přenáší data rychlostí 150 kB/sec, double speed 300 kB/sec, quad speed 600 kB/sec.

RADY KUPUJÍCÍM...

Pokud potřebujete pouze nainstalovat program z CD-ROM do počítače nebo si přehrávat zvuková CD, není přenosová rychlost důležitá. Pokud budete přehrávat



animace nebo video sekvence, uvažujte o double speed nebo raději quad speed. Požadujte mechaniku v provedení IDE, popř. Enhanced IDE (snadnější instalace do počítače).

REPRODUKTORY...

...bývají tradičně nejslabším článkem akustického řetězce. Pokud chceme kvalitu, máme možnost připojit ke zvukové kartě domácí HiFi soupravu s kvalitními dvoupásmovými nebo třípásmovými reprosoustavami. Většina zvukových karet má vestavěn zesilovač 2 x 4 W, takže stačí připojit pasivní reprobedničky. Ty však neumožňují regulaci hlasitosti. Pak můžeme regulovat hlasitost buď programově, nebo také vůbec ne, což je nepříjemné. Aktivní reproduktory mají svůj zesilovač a kromě nastavení hlasitosti můžeme regulovat také výšky a hloubky.

RADY KUPUJÍCÍM...

Výkon, který se udává u aktivních reproduktorů, je nutno brát s rezervou. Trvalý výkon, který je zesilovač schopen dodávat nepřetržitě, je např. u reprosoustav označených 2x80 Watt asi 5 Wattů na kanál! Údaj 80 Watt tedy znamená maximální špičkový výkon zesilovače, který může dodávat po několik milisekund.

Velmi dobré vlastnosti mají reproduktory Genius HiFi Speaker Pro: kvalitní zvuk, pěkný vzhled a přijatelnou cenu (necelé 2 000 Kč).

MULTIMEDIÁLNÍ KITY...

Začátečník může mít problém vybrat si z bohaté nabídky trhu všechny potřebné komponenty. Proto se nabízejí tzv. multimediální kity (stavebnice). Ty obsahují veškerá zařízení potřebná pro rozšíření stávajícího počítače na multimediální.

Obvyklé součásti jsou: zvuková karta, mechanika CD-ROM, reproduktory a několik CD se softwarem. Cédéčka jako součást takového kitu vás přijdou podstatně levněji než kdybyste totéž kupovali zvlášť.

Bohatší kity obsahují ještě navíc joystick a mikrofon.

RADY PRO KUPUJÍCÍ...

Multimediální kit je vhodné řešení pro začátečníka - je zde jistota, že jednotlivé komponenty budou spolupracovat a že budete mít k dispozici potřebné kabely, které nejsou standardizovány.

Příště si popíšeme několik typických multimediálních aplikací: program pro výuku cizího jazyka (Triple Play in English), multimediální encyklopedii (Grolier) a „živou knihu" - skvělý Dorling Kindersley.

POUŽITÁ LITERATURA

[1] Periferní zařízení PC, Gethon, ing. Vrátil (hardware potřebný pro multimédia, přehled zvukových karet a jejich parametrů)

[2] PC magazine duben 1995 (testy 15 zvukových karet, 11 CD-ROM mechanik, 4 multimediálních kitů)

[3] Multimedia, současnost budoucnosti, Grada, Sokolowsky, Šedivá (hardwarové předpoklady, popis stadardů, přehled aplikací, softwarové prostředky)

[4] MIDI - komunikace v hudbě, Grada, Forró (MIDI systém, nástroje, MIDI software a hardware, synchrokódy)

[5] Zvuk a MIDI na PC, Chip special (zvukové karty, rozdíly, tipy k nákupu, multimedia a Windows, prog. zvuku, MIDI, přiloženo CD se softwarem na zpracování zvuku a s MIDIklipy)

Petr Podařil

pokračování příště



STARÝ DOBRÝ ZX magazín

Nenahraditelný zdroj informací pro uživatele ZX Spectra



Starší čísla ZX magazínu jsou stále k dispozici! Můžete si ještě dnes objednat ZX magazín 6/92, 3/93, 4/93 (omezené množství), a kompletní ročník 1994. Najdete zde informace, které jinde neexistují!

Toto vše se můžete dočíst v jednotlivých číslech časopisu ZX magazín z roku 1994...

1/94

Návody ke hrám: Sleepwalker, Rambo 2, Buffalo Bill's Wild West Show, Dan Dare III, Agent X 48k, Gunship 128/48, Impossamole 129/48, Platoon 128/48, Muncher 128, Thanatos, Rick Dangerous, Nebulus.

Listárna: pomoc pro uživatele programu Prometheus, Calculus, hry Academy, tiskárny K6304, nastavení diskového ovladače pro Desktop, atd.

Sam Coupé a ... stránkování paměti

Sam Coupé a ... MIDI

Sam Coupé a ... barevné efekty

The Artist - podrobný manuál

Tiskový ovladač zabírající pár bajtů, ale jen pro Didaktik Gama

Nový Public Domain - Public 20, 11, 12, 13, 14, 15 (popis)

George K.'s Software - popis programů Jméno Růže 48/128, Dr. Disk, SQ-Tracker, SQ-Demo Komplet a FM Komplet

Rozrušení z přerušení - systém přerušení na Spectru, příklady použití

Prerušenie - tajná inštrukcia programátora

Nové tiskárny Epson LX-100 a LQ-100

Upravování dílových her pro D40/80

Úpravy her ze ZX Spectrum 128 pro Didaktik Gama

Joysticky - normy, způsoby připojení, schémata

Řadiče Diskface - hardware, software, využití

Textové editory (I) - všeobecné požadavky na programy, diakritika, klávesnice, editace, atd.

Jednoduché prográmky BASIC - Znělka, Písničky, Jídelníček, Piáno, Výpočty

K čemu jsou dobré příkazy Read a Data

Demorama (I) - seriál o demech

Kritikon - zkušenosti a dění okolo Spectra

Intro - černá kronika, růžová knihovna, kuriozity, žebříček - Scalex's Top Ten

2/94

Návody ke hrám: Action Force, Action Force II, Starglider, HeroQuest, Hard Drivin', Zynaps, Crystal Kingdom Dizzy, Turbo the Tortoise 128, Auto Cras, Draughts Genius, North Star

Historie her Ultimate - popis sedmi her

Listárna řeší: tajné instrukce procesoru Z-80, tisk na BT-100 z Desktopu, úpravy BT-100, ozvučení her pomocí interface Melodik, atd.

Listárna Plus - znovu k recenzi hry The Lords of Chaos

Zkušenosti - rušení souborů Snap

Beepová hudba pod přerušením

Jednoduché prográmky II - BASIC programy Střelba, Barvy, Zvuky, Budík, Prvočísla

Public 12 - podrobné informace o utilitách pro Desktop

Popis programů Calculus a Účetní DPH

Public Domain - nové komplety Public 16, Public 17

D40 - Totální ošetření chyb

Textové editory (2) - srovnání editorů Tasword Two cs, D-Text, R-Text, D-Writer, Datalog, Text Machine, Word Master, Desktop

Ideální textový editor pro ZX Spectrum, jak by měl vypadat a co by měl umět...

Textový tisk z Desktopu - pro co nejrychlejší vytištění zdrojových textů

Snapshoty a POKE

Psaní utilit pro program Calculus

SQ-Tracker ... co vás zajímá

Programovací jazyky a počítače (I) - Basic, Pascal, C

Samcon 94 - reportáž

Crackeři a crackování (I) - jak crackovat, softwarové přepracování hry, malý crackerský slovníček

Demorama (2) - samplované hudby, bary, žebříček hudebních dem, atd.

Kritikon - úpravy ZX Spectra na 128 verzi, Post Spectrum Club, klávesnice Consul

Intro - černá kronika, osobní vzkazy, růžová knihovna, co se připravuje, kuriozity, dementi, Qjeta's Top 10

3&4/94

Návody ke hrám: B.A.D. 128/48 demo, Bloodwych, F-16 128/48, Harrier Attack 16, Outrun 128, Shadow of the Beast 48/128, Silent Service, Stormlord 48/128, Super Test, Swiv 128, Terminátor 2 128, Video Pool, Saboteur 1, Saboteur 2, Moon Alert, Batman, Firefly, Midnight Rezistance, Myth, Nether Earth, Rex 1, Rex 2, Three Weeks in Paradise, Turtles

Historie her firmy Ultimate (2) - popis dalších 9 her

Listárna řeší: opravy počítačů ZX Spectrum, zpět k recenzi Poster Makeru, použití tiskárny Epson LX-100 s Desktopem, atd

Listárna Plus - využití programu Dr. Disk, hudba z SQ-Trackeru, psaní textů pro File Manager, atd.

AY a hudba z Basicu (2) - jednoduchý editor v Basicu

AY a hudba z Basicu (3) - přehrávání hudebních souborů

Kompilátor SRP - překladač BASIC

BASIC prográmky pro každého - Videostop, Hádání čísel, UFO, Jak dlouho budeme žít, Hodiny 2



Crackování hudeb - jak udělat hudební demo, popis hudebního hradla, atd.

Jak vzniká SnapShot - mechanismus vzniku, jak je Snap uložen, jek je to s registry, atd.

Katalog programů pro ZX Spectrum

Barevná tiskárna Olivetti DM 105 S - popis

Tiskárna Epson LX-300 - popis

MIDI - historie vzniku, standardy, ovladače, sequencery, aplikace MIDI, MIDI na koncertě a ve studiu

MIDI interface pro ZX Spectrum - popis, schéma zapojení, stavba a oživení

Inertní zapojení - zcela neškodné zapojení

Rozšiřující modul CMOS-RAM jako náhrada ROM ZX Spectra - popis, schéma, návod k použití

Zajímavosti z domova i zo sveta - Code Masters, El manager, diskety a samolepící štítky

Programovací jazyky a počítače (2) - deklarace proměnných, definice typů, řetězec, ukazatel, objekty

Artiler - recenze grafického programu

Poster Maker - recenze programu

Vy šílíte, my šílíme, myš! - připojení myši ke Spectru, popis, softwarová podpora, připojení

Konvertor RGB - video pro ZXS 128

Hudby pro AY na Didaktiku Kompakt a Didaktiku Gama

Anketa ZX magazínu - vyhodnocení

Myš (2): A-myš nebo Kempston myš?

Snapshoty a POKE (2) - vyhledávání nekonečných životů ve hrách

Nové čtyřbarevné tiskárny - princip tisku, popis ovladače

ZX Spectrum 128 (3) - zajímavé efekty

World of 3D Graphics - prostorová grafika na ZX Spectru, hry

VU - 3D - editor 3D obrázků

Multimedia na PC

Znáte ZX Spectrum 128 +2A? - popis, hardware, software, paměť

Crackeři a crackování (2) - metody krakování

Demorama (3) - text v demech

Kritikon - co nového ve vydávání FIFA

Intro - černá kronika, růžová knihovna, co se připravuje, dementi

5/94

Popisy her: Defender of the Crown, Extreme, Gi Hero, Chevy Chase, Chase H.Q. 2 128, Karnov, Klax, Paperboy 2, Livingstone, Operation Gunship, War in the Middle Earth, Útok bílé myšky

Listárna - připojení klávesnice Consul, LQ tisk na Spectru, opět BT-100, zlepšení napájecího zdroje v Didaktiku Gama, připojení D40 a Melodiku současně, úprava Didaktiku na 128 verzi, atd.

BASIC prográmek: Detektiv

Veselý drát! - modemy, sítě, BBS

Sekvenční soubory a kanály na ZXS

Nové počítače Kompakt 128 a Kompakt professional aneb PC Didaktik konečně na světě

Něco málo o Betadisku - diskový systém, formáty, DOS, snapování, programové vybavení, zkušenosti se stavbou

Timex 2048 - popis počítače

RAM disk pro Didaktik Gama

Další Emulátory ZX Spectra na PC - emulátory SP a ZX

Jak bezpečně programově rozeznat o jaký typ počítače se jedná

Výstup znaků na 6-ti bitech - tisk. rutina

Desktop a Gama - popis utilit využívajících druhou banku RAM

Nový Public Domain - popis sharewarových kompletů Public 20, 21 a 22

Zvukové efekty pro ZXS 48k

Přehrávání samplů na AY - princip, praktické rady, utility

Znakový tisk z Desktopu (2) - rychlý tisk zdrojových textů ve formátu editoru Desktop

Něco pro začátečníky - dvojková soustava

Co vydrží disketa - testy odolnosti proti lámání, opotřebení, horku, elektrickému a magnetickému poli, biopoli, odolnost vůči české poště, atd.

Intro - černá kronika, katastrofy, kuriozity

6/94

Návody ke hrám: Goonies, Run Baby Run, Death Wish III, Basket Master, Spellbound Dizzy, Sim City 48k, Pyjamarama, série her Dizzy, série her Seymour, Tusker, Turtles 2, U.N. Squadron, Thunderbirds IV, Deflector

Listárna - Crazy Desktop, Robotron K6304, připojení disketové mechaniky 3,5" HD k D40, sloupcový tisk z Desktopu, pomoc ve hře Aven, BETA-BASIC, zkušenosti s programem Dr.Disk, atd.

BASIC prográmky - Patnáctka, Cvičení paměti

Tabulky adres pro práci s VideoRAM + tabulka převodu dekadického kódu na hexadecimální a tabulka převodu hexa (bin) čísla na dekadické

Potíže s magnetofonem - jak seřídit hlavy magnetofonu, testovací program

Převod MRS -> Prometheus - konverze zdrojových textů

Finty s čísly v Assembleru - práce s vícebitovými čísly

Několik poznámek k +2A a malinké info o Sinclair QL

ZX Spectrum +2A, +2B, +3 - popis, rozdíly

Crackeři a crackování (3) - spor koncepcí

Kompilátor zdarma - ve hře Gotcha!

Ovládání tiskáren - řízení tiskárny, ovládání MSB bitu, ovládání dat, vertikální a horizontální pohyb, šířka a výška znaků, znakové sady, UDG, grafický tisk, barevný tisk, ...

Demorama (4) - demosoutěže a něco navíc

Bonus Intro - co dělají lidé okolo ZXM

Intro - počítače a humor (černá kronika, co se připravuje, Scalexovo okénko, kuriozity)

Starší čísla ZX magazínu můžete zakoupit ve všech prodejnách, které nabízejí sortiment ZX / Didaktik (jejich seznam je uveden na str. 20).

CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

Wow! Tohle CDčko, co je až k prasknutí napěchovaný samejma super hitovkama, prostě musíte mít! Zkuste si zapařit jedno demo za druhým a pak se rozhodněte - která z těch her stojí za to, abyste jí měli doma na poličce a každej den před spaním se bažili pohledem na ní? Přece každá...!

Campaign 2

Pokud trpíte neodolatelnou touhou po 3-D strategických hrách, kde hlavním úkolem je vystřílet všechno, co se hýbe, tak tahle pařba od firmy Empire Vás bezpochyby zcela uspokojí - rychlé akce, hordy nepřátel na zabití a také solidní hratelnost. Projeďte se



rozlehlými pláněmi a zastřílejte si na všechno, co před vámi nestačí utéct. Stačí si zvolit zbraně a vesele si užívat lov.

Dominus

Jste Overlordem zaměstnaným u starého krále, který už je velice unavený neustálými válkami. Nyní vám byla dána za úkol ochrana a řízení celého království. Bohužel, všechno se nedaří tak, jak by mělo. Vaši sousedi na vás začali útočit, aby si nakradli z vašich bohatých zásob. Čím déle je necháte, aby vás okrádali, tím jsou silnější (to je stejné jako s vládou). Vyberte si jeden ze sedmi stupňů obtížnosti, ze kterého se nebudete bát vstoupit do hry, vlastně přímo do bitvy. Je zde množství triků, jak pokládat pasti, brát zajatce do vězení, vrhat kouzla a užívat si spoustu jiných mučících radostí. Pokud neseberete dost odvahy, začněte hru na úrovni Serf.

Lords of the Realm

Ocitáte se v době hradů a dobyvatelů, kdy trůn je zrovna prázdný a unavení nevolníci hrozí rebélií. Královská knížata vás pozvala, abyste se připojil do jejich řad. A než řeknete švec, vaše země se rozroste, nevolníci prosperují, armáda sílí a vaše zámky jsou vidět všude po okolních kopcích. Vaši rytíři vám slíbili oddanost až za hrob a vy už si můžete jít rovnou pro královskou korunu. Tak v čem je tedy problém?

Hra začíná v okamžiku, kdy se snažíte zvýšit množství obyvatel vašeho hrabství tím, že budou vaši nevolníci úspěšně farmařit. Hned jak to bude možné, měl byste poslat některé své muže, aby hlídali náměstí, jinak je vaše hrabství považováno za nestřežené. Dále byste se měl starat, aby vám prosperovala těžba kamene, dřeva a kovů a ušetřit si třeba nějakou tu penny na nákupy nezbytných věcí. S výrobou byste měl začít co nejdříve, i když zpočátku nebudou zisky nic moc, protože ještě nemáte dostatek lidí, kteří pro vás pracují. Potom se budete muset rozhodovat, jestli postavíte nový zámek a tím posílíte obranu nebo budete financovat armádu a budete moci zabírat další území. Pamatujte, že udržení prosperující země je stejně důležité, jako ochrana hranic. Bůh s vámi.

Powerhouse

Cílem této hry je, stát se nejmocnější elektrárenskou společností v tom, co zůstalo z ropadajícího se světa. Dosáhnete toho prodejem energie do oblastí, kde je elektřiny nedostatek. Začínáte na území Western US a snažíte se najít další teritoria, ve kterých by bylo výhodné investovat. Hlavní ideou hry je vysílat průzkumné oddíly, které zmapují neznámé oblasti. Na základě geologických průzkumů se vy musíte rozhodnout, jestli zde postavíte novou elektrárnu. Tato hra je další z řady skvělých strategických her od Daze, která je určena pro ty, kteří mají rádi pocit moci.

USS Ticonderoga

Jedná se o velice zajímavý program, plný vzdušných soubojů, záběrů ponorek, vrtulníků a výbuchů, všechno nádherně graficky vyrenderované. Hra začíná tím, že si jako kapitán válečné lodi musíte vybrat, se kterou zemí budete bojovat. Máte na výběr Severní Atlantik, Perský záliv nebo Japonské moře. Potom si přečtete a poslechnete váš bojový úkol a musíte zodpovědět několik taktických otázek, týkajících se vaší mise. Jinak se dál nedostanete. Můžete se porozhlédnout po celé vaší lodi, na všechna zařízení i všechny osoby a případně můžete předat velení svému podřízenému důstojníkovi a pouze na monitoru sledovat, jak se blíží zkáza, způsobená neodborným velením.

Ultimate Soccer Manager

Jedná se pravděpodobně o jeden z nejzdařilejších sportovních simulátorů. Začínáte tím, že si vyberete mužstvo, necháte si zobrazit jednotlivé hráče a můžete jim pozměnit jména a dovednost, přesně podle vašich požadavků. Potom nastává fáze podepisování smluv, nákupu hráčů, shánění sponzorů, prodeje reklamy, určení ceny lístků a dalších kontraktů, kterých takový správný fotbalový manager dělá denně desítky. Musíte si také zvolit, s jak velkým balíkem peněz chcete začít. Naštěstí nebudete mít možnost zabřednout do finančních potíží, protože tak dlouhé toto demo není.

Battledrome

Battledrome je virtuální simulátor souboje robotů, ve kterém si určitě nebudete stěžovat na nedostatek „action". Musíte si vytvořit bojové vozidlo, tzv. HERC, ve kterém budete bojovat se zákeřnými soupeři o tučnou odměnu. Jde hlavně o to, abyste zabili co nejvíc soupeřů a vydělali co nejvíc peněz a mohli si za své peníze postavit co nejlepší HERC. A čím lepší je Váš HERC, tím silnějšího soupeře můžete vyzvat k souboji a tím více peněz dostanete za vyhraný zápas a tím lepší bude váš HERC a .... Bohužel, v demu si žádný nový HERC stejně nekoupíte.

Baldies

Byl jste někdy osobně zodpovědný za osud celého národa? Pokud ne, můžete si to vyzkoušet v tomto demu. Vaším úkolem je dělat lidičkám průvodce polárním světem, žhavou pouští a nakonec i samotným peklem. Musíte také zachraňovat jednotlivce z děr a medvědích pastí, které jsou strategicky rozmístěny, aby zabránily tomuto druhu v jeho evolučních úspěších, dále provádět nebezpečné výzkumy a nakonec vytvořit oceán. Jako vrchol všeho musíte řídit ozbrojenou helikoptéru a navést ji na cíl. Potom shodíte výbušnou krávu na nepřátele a přitom ještě musíte kontrolovat vývoj národa. Samozřejmě.

Když začnete demo hrát, objeví se na obrazovce tři plochy. Po levé straně je hlavní panel, na spodním panelu máte prostředky na vynalézání a na zbytku obrazovky se odehrává samotná hra. Hlavní panel obsahuje pět základních typů Baldů. Dělníci jsou červení, stavitelé modří, vojáci zelení a vědci bílí. Pokud kliknete na jednoho z těchto Baldů a potom na některého Baldu ve hře, změníte jeho funkci. Potom jsou zde dvě funkční ikony - jedna vám pomůže přetvářet krajinu, levým tlačítkem myši umisťujete vodu a pravým zem. Ale přetváření krajiny vám ubírá energii; druhou ikonkou můžete přemisťovat Baldy po krajině. Ovládání je opravdu snadné, takže zkuste demo a uvidíte sami.



fakticky hezké, ale ve hře to vypadá trochu jinak...



...asi takhle - baldové (alias plešouni) v domečku.

Simon the Sorcerer

Chcete-li si zahrát tuto hru nemusíte mít nijak zvlášť vybavený počítač. Stačí Vám procesor typu 386, 1 Mb RAM, grafická karta VGA, Sound Blaster (ten je pro hru nezbytný), myš a pevný disk.

V tomto hratelném demu jste Simon, veselý malý chlapík s legračním náčiním a máte za úkol dvě věci. Nejdříve musíte osvobodit hodného čaroděje Calypsa, a potom vystrnadit velice zlou čarodějnici Shapeshifter. Díky skvělému vyprávění Chrise Barrieho, je tato hra něco jiného, než na co jsme zvyklí. V této hře, stejně jako ve skutečném životě, je dobrý skutek odměněn dvojnásobně. Proto po vás také všichni kolemjdoucí Druidi a jiná havěť budou požadovat nějakou pomoc. Jsme si jisti, že toto magické demo ve vás vyvolá chuť na plnou verzi.

Program je lehce ovladatelný (pouze myší). Stačí jen najet na potřebnou věc nebo postavičku na obrázku nebo na ikonku předmětu, který máte právě u sebe nebo na slovo operace, kterou chcete provádět a kliknout tlačítkem na myšce. O ostatní se postará Simon sám. Jedinou nevýhodou pro české hráče je to, že program komunikuje s hráčem pouze anglicky mluveným slovem a tudíž musíte celkem dobře ovládat tento jazyk.

Simon umí celkem dvanáct příkazů. Mezi ně patří: „Walk to" - jdi, „Consume" - spotřebuj, „Talk to" - mluv, „Look at" - prohlédni si, „Pick up" - seber, „Remove" - odstraň, „Open" - otevři, „Close" - zavři, „Wear" - obleč si, „Move" - přesuň, „Use" - použij a „Give" - dej. Pomocí nich musíte splnit rady na letáčku, který máte u sebe a na němž stojí, že musíte nasadit Druidovi děravý kyblík na hlavu a kroužit kolem rozžhaveným kusem železa, tímto kouzlem ho proměníte v žábu a ta se Vám odmění. Není to ale tak jednoduché, jak to na první pohled vypadá. Druid má totiž na krku kříž, který při akci překáží, a ten od něj musíte získat.



Chcete-li spustit dema z CD, postupujte takto:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaši CD-ROM mechaniku instalovánu jako disk D, napište D: a ENTER.

Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání a odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíší všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat a odeslat číslo příslušející požadovanému titulu. Některá dema se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesto od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adrese 220, DMA 5, IRQ 1. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti; potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat.

Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 (upozorňujeme, že toto číslo je do USA).

Obsah CD-ROM

vysvětlivky:
- konfigurace počítače
- ovládání
- SB Sound Blaster
- HD Hard disk

Alex Dampier Hockey
386 4MB RAM, SB a kompatibilní
šipky - pohyb hráče, mezera - nahrávání a střelba

Astro Fire
286 a vyšší, VGA, HD, SB a komp.
šipky - směr, Alt - střelba, P - pause, S - zvuk, ESC - konec hry

Beneath a Steel Sky
386, 2MB RAM, 550kB konvenční paměti, HD, VGA, SB, Adlib, Roland a komp.
myš

Battledrome
486, 4MB RAM, zvuková karta, myš
dosti komplikované, doporučujeme přečíst si Read Me File

Braindead 13
386, 4MB RAM, zvuková karta
šipky - pohyb hráče, mezera - navádění do akce

Baldies
386, 4MB RAM, HD, VGA, myš
myš

Brutal
386, 4MB RAM, HD, VGA
hráč 1 (hráč 2) - kurzorové klávesy (U - nahoru, D - dolů, G - vlevo, H - vpravo), lehký úder - Insert (Q), střední úder - Home (W), tvrdý úder - Page Up (E), lehký kop - Delete (A), střední kop - End (S), tvrdý kop - Page Down (D)
Bobby Fischer Teaches Chess

Campaign 2
386, 4MB RAM, zvuková karta, myš
šipky - pohyb hráče, mezera - střelba

Cyberstreet
486/25 MHz, 8MB RAM, ISA, HD, myš
myš - pohyb (levé tlačítko), pravé tlačítko myši - střelba, F - let kolem obrazovky, levý SHIFT+levé tlačítko myši - změna pohledu, levý CTRL+pohyb myši - změna charakteru, ESC - konec

Corridor 7
386/16 MHz, 2MB RAM, HD, VGA, MS DOS 5.0
šipky - pohyb, numerická klávesnice - volba zbraní

Crystal Maze
386 SX, 4MB RAM, myš
myš, mezera - skok, N - vlevo, M - vpravo

Code Change

Dominus
486, 4MB RAM, VGA, myš
myš

Freddi the Fish
386, 4MB RAM, HD, Windows 3.1 v rozšířeném módu, myš
myš

Flight Commander
386, 4MB RAM, HD, SB Pro a komp.
myš

Fifth Fleet
386, 4MB RAM, 11Mb volných na HD, VGA, SB a kompatibilní, myš
myš

Goblins 3
386, 4MB RAM, HD, myš, SB a kompatibilní
myš

High Octane
486, DX2/50, 4MB RAM, HD, VGA, double speed CD-ROM
joypad, např. Gravis a Phase 9, tlačítko 1 - mini gun, tlačítko 2 - střely, tlačítko 3 - turbo nebo klávesnice, pohyb šipkami a X - střely, Z - mini gun, C - turbo

Kingdom
486, 4MB RAM, HD, VGA, Sound Blaster a kompatibilní, myš
myš

Lords of the Realm
386, 4MB RAM, HD, VGA, myš
myš

Magic Carpet
486, 4MB RAM, HD, Sound Blaster a kompatibilní, myš
myš

Micro Machines 2
386, 4MB RAM, SB a komp.
Q - nahoru, A - dolů, O - vlevo, P - vpravo

One-Nil '95
386, 4MB RAM, HD

Powerhouse
386, 4MB RAM, HD, Windows 3.1, 256 barev
myš

Primal Rage
486, 4MB RAM, HD

Simon the Sorcerer
386, 1MB RAM, HD, VGA, Sound Blaster a kompatibilní, myš
myš

SimCity 2000
386, 4MB RAM, HD, rozšířený VGA mód
myš

SimTown
386, 4MB RAM, HD, VGA, myš
myš

Ticonderoga
486, 8MB RAM, HD, VGA, myš
myš

Theme Park
386, 4MB RAM, HD, VGA, Sound Blaster a kompatibilní, myš
myš

Ultimate Soccer Manager
386, 4MB RAM, HD, VGA, myš
myš

Virtual Pool
386, 4MB RAM, HD, myš
myš - pohybuje tágem, S - vrací myš na původní pozici, T - vykresluje stopu, R - replay úderu, více informací se dozvíte v instrukcích po nahrání hry

Warriors
486, 4MB RAM, 3MB na HD, DOS 5.0, SVGA (640x480, 256 barev), VLB, SB a kompatibilní
hráč 1 (hráč 2) - kurzorové šipky (E - nahoru, D - dolů, F - vlevo, G - vpravo), ENTER (TAB) - úder, SHIFT (Capslock) - kopnutí

Widget Workshop

Whizz
386, 4MB RAM, HD, VGA, SB a kompatibilní
šipky - pohyb, mezera - skok

Zorro
386, 4MB RAM, HD, VGA, SB Pro a komp.
levá nebo pravá šipka - pohyb, šipka nahoru - skok, Enter - skok na stranu, levá nebo pravá šipka+Enter - skok v běhu, šipka dolů - poklek nebo šplhání dolů, pohyby meče - Alt, kurzorové klávesy, Enter, Ctrl, ESC - konec hry

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
hratelná dema na CD-ROM

DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

Blake Stone: Aliens Of Gold - je hra, která Vás určitě chytne, obzvlášť patříte-li mezi DOOM-maniaky. Chodby, nepřátelé, zbraně a jedna ukázková mise na Vás čeká v sharewarové verzi této hry od Apogee.



Instalace

Na úvod pár slov o instalaci. Je jednoduchá a přený popis naleznete na letáčku u disket s programem. Do mechaniky vložíte disketu a spustíte instalační program INSTALL (který je na disketě). Ten se Vás zeptá na název disku, na který se bude instalovat a na cestu k adresáři, ve kterém bude ležet. Vše ostatní je jeho starost a Vy už jen po ohlášení vyměníte diskety a stisknete ENTER. Po instalaci stačí pouze spustit vlastní hru (soubor BSTONE.BAT).

Program je celkem nenáročný na konfiguraci počítače. Stačí mu pouze procesor typu 286, karta VGA, velikost RAM 1 MB a pevný disk (zabírá cca 3.5 MB).

Ovládání

Ovládání hry je podobné jako u střileček typu Doom. Dá se použít klávesnice, myš, joystick nebo Gravis Gamepad. U klávesnice se na pohyb použijí kurzorové šipky, na střelbu Ctrl. Dveře, občerstvení a výtah se aktivují mezerou, jednotlivé zbraně jsou ukryty pod čísly 1 až 5, obrat o 90 stupňů vlevo provedeme pomocí tlačítka Q, obrat o 90 stupňů vpravo pomocí E a čelem vzad klávesou W nebo Enter. Chceme-li vědět informace o útočníkovi stiskneme I, naše kondice se ukáže klávesou H. Tlačítkem P hru zapauzujeme. Podobného efektu dosáhneme i použitím mapy pod Tab. Do hlavního menu se dostaneme stiskem Esc. Funkční klávesy F1 až F10 slouží k ukládání pozic a různému nastavování parametrů hry.

Nyní trochu historie...

...vesmír se rychle rozpíná. Současná vládnoucí kolonizace se rozrůstá k okrajům planetárního systému - a to bez nějaké větší kontroly. Jsou zde stejné a neomezené podmínky pro dobro i zlo...

Robert Wills Stone III se narodil 2. července 2114 v Londýně jako prvorozený syn Elizabeth Anderson Stoneové a Roberta Willse Stonea II (mrtev); jeho přezdívka byla Blake, aby se vyhnul problémům se shodou jmen. Ve svých osmnácti, kdy studoval posledním rokem ve škole, rozpárala bomba nákladní raketoplán nedaleko od jejich rodinného letního sídla v New South Wales. Trosky zasypaly cestu vybuchující slitinou a poranily tisíce nezúčastněných diváků. Naštěstí pro Roberta Willse Stonea II byla smrt okamžitá. Elizabeth Stoneová byla velmi nešťastná. Psychicky a citově byla na dně a proto se o ni musela starat Blakeova sestra Sara Elizabeth Stoneová. Paní Stoneová a Sara se usadily na Seldonu, planetce na okraji sluneční soustavy. Díky leteckému neštěstí a nepokojům ve vesmíru se Stone rozhodl pro práci v British Royal Navy. Ve svých dvaadvaceti vedl leteckou operaci: New London, divoký boj pro zájmy jeho země. Bitva stála jeho letku mnoho životů. Rebelové byli zničeni. Blake byl oceněn Kindreyovou medailí čestných a povýšen na speciálního operačního velitele. Následoval londýnský konflikt s mnoha bitvami. V každém tažení byl úspěšný. Jeho největší úspěch byl, že si ho všimla jeho výsost a královská rada. Archívy zaznamenaly, že po osmi letech hrdinské služby a ve svých 26 letech Robert Wills Stone III odešel z Royal Navy. Archívy ale nezaznamenaly, že vstoupil do British Intelligence jako agent Blake Stone...

O hře...

Hra Blake Stone má šest misí - každá pokračuje tam, kde předešlá skončila. Úkolem hry je zastavit Dr. Goldfirea, dříve než vypustí své zmutované výtvory do vesmíru. Každou misi začínáte na 1. patře a musíte najít „RED access key" (červený přístupový klíč), abyste mohli jít do dalšího patra. V devátém patře na Vás čeká boj tváří v tvář proti zlému Dr. Goldfireovi. Jestliže přežijete, zničíte jeden z jeho nejdivočejších výtvorů!

Hra je podobná dobře známému Doomu. Je to chození v bludišti, střílení nejrůznějších příšer a nepřátel v lidské podobě, sbírání střeliva, jídla (energie), zbraní, peněz, pokladů a hlavně klíčů do dalšího patra. Na střelbu můžete použít jednu z pěti zbraní (pokud je máte u sebe): Auto-charge Pistol je poháněna vlastní energií a má tichý chod, Slow-Fire Protector dělá nepatrné pauzy mezi jednotlivými výstřely a používá uloženou energii, Rapid Assault Weapon je střední opakovačka a také používá uloženou energii, Dual Neutron Disrupter je rychlopalná opakovačka a má rotující bubínkový mechanismus a jako poslední je Plasma Discharge Unit, která má široké rozpětí detonace a má opakovací schopnost.

Energie pro život je obsažena v nejrůznějších předmětech jako je lékárnička, maso, sušenka, apod. Pokud máte peníze, můžete si jídlo koupit v automatu. Během hry se můžete podívat do plánku, abyste neztratili orientaci. Zelená barva označuje neskryté oblasti v bludišti, tmavě zelená skryté oblasti, blikající bod jste vy, světle zelený bod jsou odemčené dveře a červený bod zamčené dveře. Vedle mapky jsou údaje o úspěšnosti: Total Points je procento dosažených bodů na současném patře, Informants Alive je procento nezabitých informátorů na současném patře, Enemy Destroyed je procento zničených nepřátel na současném patře, Floor Rating je průměr Total Points, Informants Alive a Enemy Destroyed, Mission Rating se zakládá na procentech pater, která nejsou tajná. Na vše ostatní jistě přijdete při hraní sami nebo s použitím návodů ve hře samotné.





Skoč do zdi!

Napište nám tom, jak i Vám výpočetní technika usnadnila život!

STACKER

jednoduchá cesta, jak si zdvojnásobit problémy na Vašem disku

Určitě dobře znáte ty chvíle, kdy jen tak nazdařbůh civíte do počítače, přecházíte z jednoho adresáře do druhého, sem tam něco přejmenujete, sem tam něco smažete (pak to zase obnovíte), předěláte strukturu většiny adresářů (tomuhle se říká „hrát Nortona", i když zrovna Norton není podmínkou) - až nakonec dostanete ten pravý nápad: zdefragmentujete si disk!

Defragmentace sama o sobě je proces do jisté míry rizikový, zvláště pokud ve chvíli zápisu na disk v elektrárně zadrhne dodávka hnědého uhlí; co však teprve defragmentace stekrovaného disku (ti bystřejší už asi tuší, že ta je dvojnásobně rizikovější). Tentokrát však nejde o defragmentaci - jde o to, co jí bezprostředně předchází... Aby si byl Stacker jistý, že jím uložená data jsou formálně v pořádku, začne provádět jejich kontrolu - a tady začíná můj příběh...

Zrovna jsem nazdařbůh civěl do počítače, přecházel z jednoho adresáře do druhého, sem tam něco přejmenoval, sem tam něco smazal (pak to zase obnovil), předělal strukturu většiny adresářů (prostě - hrál jsem Nortona) - až nakonec jsem dostal ten pravý nápad: zdefragmentuju si disk!

Můj disk je stekrovaný a k jeho defragmentaci jsem se (tak nějak intuitivně) rozhodl použít vlastní Stackerovu utilitu SDEFRAG. Začala formální kontrola dat (bude chyba, nebude chyba...?) a - byla tam - asi takováhle: „Error 113: Něco corrupted." a k tomu rada „Spustte CHKDSK c:".

CHKDSK alias Check disk je DOSová utilita na odstranění běžných nemocí disku (např. ztracených sektorů). Poslechl jsem (stejně se nedalo nic jiného dělat) a spustil CHKDSK c:; dozvěděl jsem se, že na mém disku chyby jsou (ta strašlivá jistota) a že je mám odstranit jinou (=lepší) DOSovou utilitou, a sice SCANDISKem. Opět jsem poslechl - a - čekala mne milá zpráva „SCANDISK nebude opravovat disk, na kterém je Stacker" a k tomu ještě něco v tom smyslu, že si mám pustit nějakou utilitu, která je v instalaci programu Stacker. Abych nepřeháněl - SCANDISK se mi nabídl, že chyby najde (budu tedy o nich potřetí ujištěn), ale v žádném případě je neopraví. Zapátral jsem v adresáři STACKER a jediný vhodný program, který již podle názvu napovídal možnost opravy chyb, byl CHECK. CHECK mi chyby sice neopravil, ale zato mi dal radu na zlato - pustit si CHKDSK c:.

Vlastně proč ne.

Až Vás přestane pobíhat mezi CHKDSK, SCANDISKem a CHECKem, určitě budete chtít (tedy možná budete chtít, co já vím) chybu, která byla na samém začátku, opravit. Je to možná neuvěřitelné, ale JDE TO. Prostě napište: CHKDSK C: /F.

George K.

*Corel*DRAW!

CorelDRAW! 5.0 je určitě mocný nástroj pro tvorbu vektorové grafiky - to přiznají (ve slabší chvilce) i dtpáci, pracující jinak výhradně s MacIntoshem a zavrhující všehno, co má cokoliv společného s PC. Ale... jak už to tak bývá, čím složitější program, tím více chyb - a to pokud možno ve chvíli, kdy se to nejméně hodí.

CorelDRAW! i Corel Photo-Paint 5.0 umí vytvořit velice efektní bitmapovou výplň (např. takovou, jaká je na str. 35). Teoreticky. V praxi narazíte na nejrůznější problémy...

Bitmapová výplň je pravděpodobně počítána nějakým fraktálovým vzorcem, v němž můžete měnit mraky parametrů. Aby Corel (teď mám na mysli DRAW!) nebyl příliš inteligentní, vygenerovanou výplň uloží do souboru coby bitovou mapu (přitom by stačilpouze správný vzorec s parametry), takže soubor má v mžiku několik mega.

Vůbec nejhorší je, když potřebuje výplň vyexportovat ven - do nějakého jiného formátu, se kterým umí pracovat program, ze kterého je možno bezproblémově tisknout na PostScriptové tiskárně (nebo osvitce) - jestli se Vám to povede, tak jste měli DOOPRAVDY štěstí.

Nakreslete si obdélníček a aplikujte v něm bitmapovou výplň (na vzorku nezáleží); potom dejte export a zkuste některý z „rozumných" formátů - EPS, TIFF nebo JPG.

Program většinou

1) export nedokončí, protože v adresáři TEMP není dostatek místa (i když máte na disku cca 50MB volných);

2) export nedokončí, protože se kousne;

3) export dokončí, ale když se na soubor (např. na TIFF) podíváte v bitmapovém editoru, zjistíte, že v něm nic není nebo že je tam toho sotva polovina;

4) export dokončí, protože jste exportovali do formátu AI (Adobe Illustrator), který bitmapové výplně neumí.

Program zřídkakdy

1) export dokončí „v pořádku", ale v tom případě jste zaručeně exportovali do EPS, takže se o správnosti výsledku můžete přesvědčit pouze na pohybném náhledu, co je v souboru doopravdy, ví bůh.

Možná Vás napadne, že by bylo jednodušší výplň vytvořit přímo ve Photo-Paintu, takže by se nemusela exportovat - senza nápad, zkuste ho. Na to, abyste vytvořili prázdný obrázek 10x10 cm s rozlišením 300 dpi budete potřebovat minimálně 8 MB paměti a to ještě budete mít štěstí, když se program nezasekne hned po prvním zobrazení bílé plochy obrázku. Použití nástoje FILL (kbelíček s barvou) zabere 486DX2/66 zhruba tři minuty práce, jejímž výsledkem je původní, nezměněná bílá plocha...

George K.

proxima MAGAZINE

ZX Spectrum & Didaktik

Software a hardware pro osmibitové počítače ZX Spectrum, Didaktik Gama, Didaktik M, Kompakt
Není-li uvedeno jinak, je veškerý software k dispozici na kazetách i disketách.
▪ pouze na disketě / disketové verze
✇ pouze na kazetě / kazetové verze

HRY

České hry - komplety

Bad Dream (5 her) ... 150
Bad Dream, Krtek, ATP Tour, Aknadach, Tom Jones
Letris (5 her) ... 150
Letris, Star Dragon, Atomix, Double Dash, Beerland
Expedice (3 hry) ... 150
Expedice, Hexagonia, Music Logic
Mah Jongg (5 her) ... 150
Mah Jongg, Perestrojka, Exploding Atoms, Akcionář II, Telefony I
Fuxoft uvádí (7 her) ... 150
7 her populárního Františka Fuky: Poklad, Kaboom, Podraz 2, Bowling, Indiana Jones I - III
Tinny (5 her) ... 150
Tinny, Adventurer, Mluvící balík, Koky, Xor
Tango (5 her) ... 150
Tango, Magic Dice, Honba za pokladem, Veselé velikonoce, Silvestrovská pecka
Heroes (5 her) ... 150
Heroes, Archeo, Orion, Útok bílé myšky, Jet Man Silly
Peloponéská válka (2 hry) ... 150
Hry Peloponéská válka, Aven

České hry - samostatné

Inferno ... 150
strategická kosmická střílečka
Jméno růže (od 18 let!!!) ▪ ... 140
erotická adventure pro dospělé
Jméno růže 128 ... 140

Zahraniční hry - komplety

Balls, Boots (4 hry) ✇ ... 290
The Double, Aussie Rules Football, Soccer Challenge, Rugby Boss
Fun (4 hry) ✇ ... 290
Everyone's a Wally, Kik the Roadie, Slug, Bargain Basement
Big Hits (4 hry) ✇ ... 290
Skool Daze, Yeti, Flunky, Hysteria
Fight Fright (4 hry) ✇ ... 290
Ninja Dawn Mania II, Aliens USA, Fallen Angel, Frightmare
Megaheroes (4 hry) ✇ ... 290
Dandy, Freddy Hardest I, II, Space Trooper, Captain S
Speedstunts (4 hry) ✇ ... 290
BMX Ninja, Stunt Experts, Mountain Bike, Turbo Bike
Supersports (4 hry) ✇ ... 290
Basket Master, Kentucky Racing, Championship Sprint, Howzat
Warzone (4 hry) ✇ ... 290
Army Moves I, II, War I, II, 19 Boot Camp, River Rescue
Action (4 hry) ✇ ... 290
Strike Force Cobra, Gun Boat, Combat Zone, Dead or Alive
Sports (4 hry) ✇ ... 290
Rallye Driver, End Zone, Run for Gold, Soccer Boss
Horror (4 hry) ✇ ... 290
Rocky Picture Horror Show, Nosferatu the Vampire, She Vampires, Neil Android
Thrillers (4 hry) ✇ ... 290
Fury, Splat, Mega Apocalypse, Vixen
Toppers (4 hry) ✇ ... 290
Tarzan, Olink, Spin Dizzy, Confusion
Airpower (4 hry) ✇ ... 290
Magnovox, Ace 2088, Implosion, Hellfire Attack
Cute (4 hry) ✇ ... 290
Howard the Duck, Danger Mouse in Double Trouble, Punch & Judy, Star Paws
World Sports (4 hry) ✇ ... 290
Baseball, Grid Iron 2, Judo Uchi Mata, Basketball

Zahraniční hry - samostatné

Kwik Snax ✇ ... 150
Samantha Fox Strip Poker (od 18 let!) ✇ ... 210
Uridium ✇ ... 150
Popeye 1 ✇ ... 170
Popeye 2 ✇ ... 170
Popeye 3 ✇ ... 170
Rex ✇ ... 180
Hero Quest ✇ ... 190
Hard Drivin ✇ ... 190

Zahraniční hry od CodeMasters

Hry jsou v barevných kartonových krabicích a některé obsahují i barevný plakát. K některým je dodáván český návod.

CD Games Pack (30 her, jen na CD) ... 540
BMX 2 Dirt Biking, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food, Rugby Simulator, Jetski Simulator Part A, Dizzy, 3D Starfighter, BMX 2 Quarry Racing, Pinball Simulator, Pro Ski Simulator, Ghost Hunters, Jetski Simulator Part B, Grand Prix Simulator 2, Super Stuntman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV Simulator, Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8, Death Stalker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard Simulator, Soccer Skills, Street Gang Football, Super Robin Hood, Vampire, Ninja Massacre
Vyšší rychlost nahrávání než z kazety, obsahuje potřebné kabely pro propojení přes joystick - port
4 Soccer Simulators (4 hry) ... 150
11-a-side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills, Street Soccer
Dizzy Collection (5 her) ... 380
Magicland Dizzy, Treasure Island Dizzy, Fast Food, Fantasy World Dizzy, Dizzy
Cartoon Collection (5 her) ... 360
Spike in Transylvania, Slightly Magic, Seymour Goes To Hollywood, CJ's Elephant Antics, Dizzy
Smash 16 (16 her) ... 360
Ski High Stuntman, SAS Combat, Guardian Angel, Super Hero, Mig 29, Ghost Hunters, Super Robin Hood, Frankenstein Junior, Super G-Man, Terra Cognita, KGB Super Spy, Ninja Massacre, Arcade Flight Simulator, Kamikaze, 3D Starfighter, Operation Gunship
Dizzy's Excelent Adventure (5 her) ✇ ... 360
Kwik Snax Dizzy, Spellbound Dizzy, Panic Dizzy, Dizzy Down the Rapids, Dizzy - Prince of the Yolk Folk
Super All Stars (5 her) ✇ ... 360
Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in USA, Steg the Slug
Superstar Seymour (5 her) ✇ ... 360
Sergeant Seymour Robotcop, Seymour Goes to Hollywood, Stuntman Seymour, Super Seymour Saves the Planet, Wild West Seymour

Zahraniční hry - ostatní

Mega Hits (10 her) ... 310
3D Starstrike, Blue Thunder, Son of Blagger, Psytron, Wheelie, Bugaboo, Automania, Fall Guy, Blade Alley, Penetrator
Computer Hits (12 her) ... 290
Bride of Frankenstein, Contact Sam Cruise, Spin Dizzy, Judo Uchi Mata, City Slicker, Sacred Armour of Antiriad, Deactivators, Stargazer, Pyracurse, Pulsator, Revolution, Dandy

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

České uživatelské programy

Desktop ✇ ... 210
špičkový textový editor, pracuje i s obrázky, tiskne na všech nejrozšířenějších tiskárnách
Desktop ▪ ... 300
Klub uživatelů Desktopu č. 1 ... 150
fonty, obrázky a utility k DESKTOPu
Ultra BT (KUD č. 2) ... 160
tisk na BT-100 v super-jemném rozlišení
Klub uživatelů Desktopu č. 3 ... 150
další várka fontů, obrázků i utilit
Ultra LX a LQ (KUD č. 4) ... 180
super tisk z DESKTOPu na tiskárnách 9/24 jehel EPSON a kompatibilních
Orfeus ✇ ... 131
hudební editor pro ZXS 48k
Orfeus ▪ ... 150
Tools 80 ▪ ... 260
diskový manažer pro D-40, D-80 nebo Kompakt
Prometheus ✇ ... 199
assembler, disassembler a monitor - naprogramujte si svůj vlastní program ve strojovém kódu
Prometheus ▪ ... 250
Prometheus 128 ... 300
verze PROMETHEA pro ZXS 128
Devast Ace II ▪ ... 180
obrazovkový monitor pro konečné ladění programů, hledání POKE do her, crackování, atd.
Apollon ... 260
databázový program - kartotéka
User 1 ✇ ... 130
4 kopírovací programy, monitor Devast Ace a grafický monitor WLEZLEY
User 2 ... 170
komprimační programy Mr. Pack II a PRESSOR VI
Tools Copy ▪ ... 160
diskové kopírky pro majitele jedné disketové jednotky, převaděč disk - kazeta
Edit Sampler ✇ ... 100
záznam a přehrávání samplovaných zvuků
Art Disk ▪ ... 68
disková verze populárního grafického editoru
Tolstoj ▪ ... 240
rozsáhlý databázový systém, slovníková databáze
Source I ▪ ... 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS I
Source II ▪ ... 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS II
Source ROM D-40 ▪ ... 90
zdrojové texty k příručce Rutiny ROM-D40
Calculus ... 299
špičkový tabulkový procesor, široké možnosti uplatnění, kvalitní tisk
SQ Tracker ... 230
nejlepší hudební editor pro Melodik (ZXS 128 - AY), možnost využít hudeb ve vlastních hrách, demech
Účetní DPH ▪ ... 400
jednoduché účetnictví s evidencí DPH pro podnikatele
ZX to PC Win ▪ pro IBM PC ... 200
konverze obrázků ze Spectra na PC
Dr. Disk ▪ ... 290
diskový doktor - obnovuje smazané soubory, prohlíží a opravuje diskety
SQ Demo Komplet ... 120
demoverze SQ-Trackeru, ukázkové hudby
File Manager ▪ ... 90
univerzální manažer pro spouštění programů z disket, možnost ikonky ke každému programu
Tisková rutina "Color" ... 90
tisk na barevných jehličkových tiskárnách, barevná kopie obrazovky na tiskárnu, barevný tisk z programu CALCULUS

Public Domain programy

Levné programy pro každou příležitost. Návod je obvykle na disketě jako zdrojový text (můžete si jej vytisknout).
V závorce může být uvedeno číslo ZX magazínu, kde byl komplet popsán. X značí, že je toto číslo již rozprodáno.

Public 1 ▪ ... 65
Merlin, Amiga simulátor, Melody Music 1 - 3, Piškvorky (5/92, X)
Public 2 ▪ ... 65
IQ Test, Madload, Wire studio, Melody Music 4 - 6, Quang (5/92, X)
Public 3 ▪ ... 65
Assembler, IUC 88+, Supratapex, Prodos, Prodos Demo, Wlezley Alfa, Zdrojové texty (6/92) (1/93, X)
Public 4 ▪ ... 65
AY Driver, AY Gama Music, Plošné spoje, Amiga Dm, Magic Demo, Swing, Melody Box, Obrázky (2/93, X)
Public 5 ▪ ... 65
Diagramy, PXD 1 - 3, Gen UDG 21, Tetris 1,4, Logik 2, Logik, GoTo 62162, Part (2/93, X)
Public 6 ▪ ... 65
BT, Katalog, Videostop, Tomal, Tomal Demo, Sokoban, Znakové sady pro Desktop (2/93, X)
Public 7 ▪ ... 65
Mr. CAT, Hádej, Hra v 15, Selector, Test mládí, Erotický test (4/93)
Public 8 ▪ ... 65
AD-Man, Teploty, Mach, Patnáctka, Velký kšeft (5/93, X)
Public 9 ▪ ... 65
Coder 19.93, ZX Sampler, Compressor, Screen Maker, Face Demo, Automat (5/93, X)
Public 10 ▪ ... 65
Converse, Compress, Unsnap, Scacksnap, Cool Spot, Videoping (1/94)
Public 11 ▪ ... 65
Simpsons Demo, TNT Demo, MAD 3, Hudby, Graf 2, Logon (1/94)
Public 12 ▪ ... 65
Pro DESKTOP: Fonty, utility a diskový ovladač Gama (1/94)
Public 13 ▪ ... 65
FAT Doctor, Picture Maker for FM, Square Load, UDG Editor, Boulder Dash, Videostop (1/94)
Public 14 ▪ ... 65
Šílený sen Pavla Horáka, The Misha Megademo, Melodie pro Orfeus a pro Wham 128 (1/94)
Public 15 ▪ ... 65
Převaděč, Popiska, OOB, T Stopa, Poke, IQ Test, Chamurapi, Návrat (1/94)
Public 16 ▪ ... 65
Převozník, D.O.S.T.A., Budík 1, 2, Obrázky (2/94)
Public 17 ▪ ... 65
Phobos, Disk Poke Loader, CAT, SM AY Demo, Mines, BT 100 Demo, Průmka, XMas Demo (2/94)
Public 18 ▪ ... 65
Collection & Music Pack: hudby pro AY modul, hudby pro interní reproduktor (3+4/94)
Public 19 ▪ ... 65
Kupec, Super Loader, Noty, Under World Demo, Sample Box, Sportka, Ztracený poklad (3+4/94)
Public 20 ▪ ... 65
UDG Designer, Font Designer, Finder, Dataduh 50, Fonty, Utilita for BT 100 & Calculus (5/94)
Public 21 ▪ ... 65
BMP Convert, BMP Demo (5/94)
Public 22 ▪ ... 65
Come Early Home, Texter, Mapland, Superplayer (5/94)
Public 23 ▪ ... 65
Anglicko - český slovník
Public 24 ▪ ... 65
AY Player, the Best Format, Mr. Window, Disk Rename, SNAP screen, PC format, Refresh File, EXT Change, EXT Rename, Y-Z Change
Public 25 ▪ ... 65
Antares, Dark Castle, Dungeon Demo, Melody Music, Tetris

Literatura pro ZX / Didaktik

Assembler a ZX Spectrum I ... 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro začátečníky
Assembler a ZX Spectrum II ... 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro pokročilé
Rutiny ROM D-40 ... 65
komentované výpisy nejdůležitějších rutin operačního systému M-DOS
ZX magazín 6/92 ... 14
ZX magazín 3,4/93 ... 20
ZX magazín 1,2,3+4,5,6/94 ... 28
PROXIMA magazine 1/95 ... 30

HARDWARE

Náhradní díly - doprodej

Z-80 CPU ... 45
ROM (pro ZXS, ZXS+, Gamu) ... 150
Membrána pro ZX "gumák" ... 190

Počítače, disketové jednotky

Kompakt ... 6 400
osobní počítač (48 kB RAM) + disketová jednotka 3,5" 720 kB
Didaktik M - osobní počítač ... 3 300
osobní počítač (48 kB RAM), připojení na běžný televizor a kazetový magnetofon
D-80 disketová jednotka ... 4 680
3,5" 720 kB disketová jednotka k ZX Spectru, Didaktiku Gama / M

Joysticky + redukce kabelu

QS 131 Apache ... 260
QS 111A Turbo II ... 360
QS 137F Python 1M ... 390
Redukce joysticku pro Didaktik M ... 170
Redukce joysticku pro Didaktik Gama ... 240

Tiskárny pro ZX / Didaktik

Doporučujeme Epson LX-100, Epson LX-300, Epson LQ-100, Star LC-90, Star LC-240, Star LC-240 CL, Star LC-24 30.
Ceny najdete na následující stránce, popř. vám je sdělíme na telefonický dotaz.

Kabel k tiskárně

Kabel tiskárna <-> Didaktik G/M/K ... 450
Pozor - tyto kabely dodáváme pouze s tiskárnami při jejich zakoupení, dodatečně již ne!

Autorizovaní rodejci software a příslušenství pro ZX Spectrum a Didaktik

PROXIMA - software nové dimenze
Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 3[illegible]

PROXIMA - shop
OD Labe, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 07 51 linka 26[illegible]

PROXIMA - zásilková služba
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 3[illegible]

Klub602
Martinská 5, Praha 1, tel. 02 / 26516[illegible]

Consul
Pálenická 28, Plzeň, tel. 019 / 5237[illegible]

Consul
Náměstí Republiky 12, Plzeň

Kompakt servis
Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
tel. 0631 / 22[illegible]

TM Computer
Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
tel. 0658 / 3672[illegible]

Elektronik Malina
Duchcovská 15, 415 01 Teplice
tel. 047 / 281[illegible]

Didaktik Market
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
tel. 0801 / 9455[illegible]

Didaktik s. r. o.
Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
tel. 0628 / 205[illegible]

G+H Tomáš Smejkal
Novomeského 7/15, Trenčín
tel. 0831 / 5250[illegible]

Junior Computer Lapšinský
Písečná 22, Che[illegible]

Jiří Fila
Štefáčkova 11, 602 00 Brno Líšeň

Elektron servis
U opatrovny 283/12, Liberec

Microel
Květinová 883, 735 14 Orlová
tel. 069 / 6512[illegible]

Miroslav Školný
Rolnická 5, 625 00 Brno

---

proxima MAGAZINE

Odstřihněte tento objednací lístek a zašlete jej na adresu:
PROXIMA - sofware, P. O. Box 24, Pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

JMÉNO: ....

ADRESA: ....

.... PSČ: ....

ks	zboží	cena
	celkem	

Objednané zboží Vám obratem zašleme na dobírku.

datum: .... podpis: ....

! Objednejte si alespoň **2** softwarové tituly a získáte slevu **35,- Kč**, čímž máte běžné

POŠTOVNÉ ZDARMA!

SHAREWARE PC

Blake Stone	140,- Kč
The Lion King	80,- Kč
Superfrog	80,- Kč
Hocus Pocus	80,-Kč
Cannon Fodder	80,-Kč
Super Karts	80,-Kč
Electrobody	80,- Kč
Perfect General II	80,- Kč
Virtual Pool	80,- Kč

PŘEDPLAŤTE SI proxima MAGAZINE

Zajistěte si nejbližší čísla PROXIMA magazine již teď...
...předplaťte si je!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě* ***zdarma!***

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám 7, tj. 2/95 + celý příští ročník (minimálně 6 čísel).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 7 předplacených čísel to bude 210,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C" - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce" na rubové straně složenky napište „předplatné PROXIMA magazine").
- Složenku uhraďte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 38,- Sk (za 7 čísel tedy zaplatíte 266,- Sk)
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenku - použijte složenku, kterou Vám dají na poště!

SOUTĚŽ o 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magzine a není?
Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstřihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce. Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně 8. 12. 1995. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhrajte 1111,- Kč na vánoční nákup!

C poštovní poukázka na Kč .... h ......
slovy .... Kč .... h
Konst. symbol | Příjmový: 44 | Výdajový: 45
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
Velká hradební 19
Ústí nad Labem 1
4 0 0 0 1
Odesílatel:
Okresní razítko | Podací číslo

Kč .... h ......
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Konst. symbol výdajový: 45
Odesílatel:
Ústřižek pro příjemce

Kč .... h ......
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Konst. symbol příjmový: 44
Odesílatel:
Podací číslo
Kontrolní lístek

Kč .... h ......
Zúčtovací data plátce:
Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem
Odesílatel:
Podací číslo
Přijal:
Podací lístek | Pečlivě uschovejte!

Podací lístek I.

pečlivě uschovejte!
Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovné dopravě, jinak zaniká nárok na náhradu.

Poukázečné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na dresátův účet u peněžního ústavu činí:

	do	100 Kč	6,-
přes	100 Kč do	500 Kč	9,-
přes	500 Kč do	1 000 Kč	12,-
přes	1 000 Kč do	2 000 Kč	15,-
přes	2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více o		6,-

Reklamace j. čís. ....

podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

	Počet	Hod-nota	Kč	h
Papírové peníze		5000		
		1000		
		500		
		200		
		100		
		50		
		20		
Mince		50		
		20		
		10		
		5		
		2		
		1		
		ostatní		
	Ú h r n			

Zpráva pro příjemce

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	......	....
ZX - 4 SOCCER	99,-	......	....
PC - CD-ROM Games	170,-	......	....
PC - Blake Stone	125,-	......	....
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	....
SB 16 OEM	2410,-	......	....
CD-ROM quad speed	5730,-	......	....
CD-ROM double speed	2400,-	......	....
Reproduktory	1740,-	......	....
Grolier - encyklopedie	880,-	......	....
5 Foot 10 Pak	1480,-	......	....
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	....
6 čísel	180,-	......	....
12 čísel	360,-	......	....
SHAREWARE PC			
....			....
PUBLIC DOMAIN ZX			
....			....
celkem			....

Příchodní razítko:

Razítko ze dne zúčtování

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne .... 19........

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obč. průkazem č. .... série č. ....

Doručovací karta položka č.:

Podpis vyplácejícího pracovníka

Deník vyplacených pošt. poukázek položka č.:

Název	dobírka		platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine			
4 Soccer Simulator kazeta	150	+ poštovné	99
Public 23 Anglicko-český slovník disk 3,5"	65	+ poštovné	60
Blake Stone (hra) disk 3,5"	140	+ poštovné	125
CD-ROM Games (36 hratel. dem)	190	+ poštovné	170
Proxima magazine - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné	30
Multimedia			
Sound Blaster 16 value edition (zvuková karta)	3.690	+ poštovné	3.520
Sound Blaster 16 OEM (zvuková karta)	2.510	+ poštovné	2.410
CD-ROM Mitsumi Quad Speed	6.100	+ poštovné	5.730
CD-ROM Panasonic Double Speed	2.690	+ poštovné	2.400
Repro AT 75 2x80 Watt, pár	1.880	+ poštovné	1.740
Grolier '95 encyklopedie na CD	1.100	+ poštovné	880
5 Foot 10 Pak vol. III / 10 CD	1.650	+ poštovné	1.480

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží. Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXS, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte **slevu 35,- Kč, tj. poštovné zdarma.**

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenka slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubové straně složenky v části „Zpráva pro příjemce". *Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!*

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str.13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (nepaltí pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenky.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXS a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - 4 SOCCER	99,-	......	----
PC - CD-ROM Games	170,-	......	----
PC - Blake Stone	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	----
Reproduktory	1740,-	......	----
Grolier - encyklopedie	880,-	......	----
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	----
6 čísel	180,-	......	----
12 čísel	360,-	......	----
SHAREWARE PC			
-----		----	----
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			**1838,-**

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč! Výhru zašlete...

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu: PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

Spotřební materiál PC

Diskety

Diskety 5,25" DD
3M ... 10
Maxell ... 15
Verbatim ... 15

Diskety 5,25" HD
3M formát IBM ... 32
Verbatim ... 18
Mitsubishi ... 18

Diskety 3,5" DD
BASF Extra ... 23
Maxell ... 16
Polaroid ... 19
Verbatim ... 20
Verbatim Bulk ... 1750
balení po 100 ks

Diskety 3,5" HD
3M ... 26
Maxell ... 26
Verbatim ... 23

Diskety 3,5" HD formát IBM
NoName ... 12
3M ... 27
Sony (20 ks v balení, včetně boxu) ... 500
Maxell ... 27
Verbatim ... 22

Čisticí diskety
Čisticí disketa 5,25" ... 49
Čisticí disketa 3,5" ... 49

Náhradní pásky do tiskáren

EPSON
LX-100 ... 120
LX-400 A4, 9 jehliček ... 70
FX-1050 A3, 9 jehliček ... 90
LQ-100 ... 120
LQ-550 A4, 24 jehliček ... 75
LQ-1070 A3, 24 jehliček ... 90
DFX 5000 (DFX 8000) ... 290

STAR
LC9 pro LC-10/20, LC-100 ... 55
X24 pro LC24-10/15/20/200, LC-15 ... 80
X9 pro LC-200 ... 100
Y24W pro LC-24 30CL, 240CL ... 110
Y24 pro LC-240 ... 190
Y9W pro LC-90 ... 110
Y24CL pro LC-24 30CL, 240CL ... 580
X9CL pro ZA-200/250, color ... 580
X9CL pro LC-100CL color ... 270
X24CL pro LC24 200/300, XB ... 620

NEC
P2+/P2200 ... 130
P20/P30 ... 95
P5/P7 ... 185
P6+/P7+ ... 130

FUJITSU
DL1200 ... 450
DL3300/3400/3600 ... 110
DL900/1100/1200 ... 110

PANASONIC
KXP 1124 Universal ... 110
KXP 1624 ... 110
KXP 2123 ... 110
KXP 2123 Color ... 170

OKI
ML 180, 182 ... 100
ML 380 ... 80
ML 292 ... 230
ML 293 ... 250

HYUNDAI, BROTHER, CITIZEN
Hyundai HDP 920 ... 180
Brother M1824, M1309, 1809, 1818 ... 170
Citizen SWIFT 24 (120D) ... 100

Tonery a cartridge pro tiskárny
BC-01 cartridge pro BJ-10sx, BJ-20E ... 950
BC-10 cartridge pro BJ-30 ... 1400
BC-11 cartridge color pro BJC-70 ... 1750
BC-02 cartridge pro BJ200 ... 990
BJI-642 cartridge pro BJ300 ... 790
CA 10 Black náplň pro BC01, 2ks ... 370
HP LJ 4L toner ... 2320
HP 51626A double cap black cartridge ... 995
HP 10 Black náplň pro cartr. HP51626A ... 740
HP 51625A color cartr. pro DeskJet ... 1210
Epson S11016 cartr. pro Stylus 800/1000 ... 490

Papír do tiskáren a faxů
Tabel. papír 250 mm, 2000 listů, 1+0 ... 740
Tabel. papír 250 mm, 1000 listů 1+1 ... 1085
Tabel. papír 250 mm, 750 listů, 1+2 ... 1420
Tabel. papír 360 mm, 1000 listů, 1+0 ... 1620
Faxový papír 30 m / 210 mm, 1 role ... 70
Faxový papír 30 m / 216 mm, 1 role ... 70
Faxový papír 50 m, 210 / 25 mm, 1 role ... 120

Joysticky pro PC
Warrior joystick analogový ... 410
Super Warrior joystick analogový ... 590
J-08 Genius joystick analogový ... 380

Myši a podložky pod myši
Genius Mouse One ... 320
Genius Easy Mouse ... 210
Genius Mouse Too ... 430
Genius HiMouse ... 760
Genius Mouse 3 ... 395
Genius Mouse 3 Plus ... 680
Genius HiMouse bezdrátová ... 1750
WinMouse Pro-7 Plus komplet ... 490
Chronix Lynx 30 3-tlačítková, 600 dpi ... 670
Podložka potisk, karton. bal. ... 60
Podložka „Verbatim" ... 70
Podložka 5 mm pryž ... 35
Podložka 3 mm pryž ... 40
Podložka 3 mm, s obrázkem ... 60
Podložka Primax s obrázkem ... 140
Podložka s obrázkem, ergonomická ... 235

Disketové boxy 3,5"
3,5" / 2 ks ... 21
3,5" / 5 ks kloub ... 25
3,5" / 5 ks ... 20
3,5" / 6 ks „album" ... 60
3,5" / 2x5 ks PVC color ... 35
3,5" / 10 ks plexi ... 26
3,5" / 10 ks vysouvací ... 100
3,5" / 15 ks vysouvací ... 130
3,5" / 50 ks ... 120
3,5" / 100 ks ... 170

Ochranné filtry k monitorům
3M AF200L (14") ... 2690
3M PF400L bezpečnostní (14") ... 5120
Universal I (Polaroid sklo) ... 2400
Universal II (Polaroid plast) ... 1880
Universal (Polaroid Workstation) ... 3650

Doplňky k tiskárnám, kabely, redukce
Kabel Centronics 1,8m ... 45
Kabel Centronics 1,8m „rohový" ... 70
Kabel Centronics 3m ... 65
Kabel Centronics 5m ... 85
Kabel Centronics 10m ... 310
Datový přepínač ... 420
4xPC-1xT / 1xPC-4xT, manuální
Datový přepínač ... 340
2xPC-1xT, automatický
Datový přepínač ... 300
2xPC-1xT / 1xPC-2xT, manuální
Kabel univerzální síťový ... 80
Kabel prodlužovací síťový ... 70
Kabel datový 25F/25F 1.8m dataswitch ... 70
Kabel datový 25F/25F 3m dataswitch ... 140
Kabel prodlužovací ke klávesnici 2m ... 80
Kabel sériový 25M-25F 2m 18ž ... 145
Kabel 25M 25M 2m 18 ž ... 110
Kabel 25F/9F-25F/9 2m „laplink sériový" ... 200
Propojení dvou počítačů, konektory 25 i 9 pin
Kabel 25M-25M 2m „laplink paralelní" ... 180
Propojení dvou počítačů
Redukce kláv. PS/2 - DIN ... 100
Připojení standardní klávesnice k notebooku
Adaptér DB9F/DB25M ... 70
Připojení myši na COM 2
Stojan pod tiskárnu Stax 132 ... 850

Scannery
Genius ScanMate/32 ... 2390
Genius ScanMate/256, čb ... 2540
Genius ScanMate/Color SE ruční ... 4970

Drobné doplňky, ostatní
Držák předloh k monitoru ... 80
Kryt na klávesnici plastový ... 25
Servisní nářadí pro PC sada ... 1130
Etikety na diskety 5,25", 10 ks ... 5
Etikety na diskety 3,5", 10 ks ... 5
Přelepky na klávesnici s ČS znaky ... 30

Tiskárny

EPSON
LX-100 9 jehel, A4, CS ... 5910
LX-300 9 jehel, A4, Color option, CS ... 5900
Color Kit pro LX-300 ... 1820
LQ-100 24 jehel, A4, CS ... 6100
LQ-300 24 jehel, A4, Color option ... 9340
LQ-570+ 24 jehel A4, CS ... 13330
LX-1050+ 9 jehel A3, CS ... 11960
FX-1170 9 jehel, A3, CS ... 16060
LQ-1070+ 24 jehel, A3, CS ... 19390
DFX-5000+ 9 jehel, A3, 560 zn/s ... 63200
Podavač C806372 50 listů ... 1740
k LQ-570+, LX 300
Podavač C806392 50 listů ... 2240
k LQ-1170, 1070+
Podavač C806402 150 listů ... 8390
LQ-1170, 1070+
Traktory C800261 LQ-100 ... 1310

STAR
LC-90 9 jehel, A4, podavač ... 4950
LC-100 9 jehel, A4, CL ... 6440
LC-240 24 jehel, A4, podavač ... 6390
LC-240CL 24 jehel, A4, podavač ... 7390
LC24-30CL 24 jehel, A4 ... 8780
ZA-200 9 jehel, A4, color ... 14890
ZA-250 9 jehel, A3, color ... 16730
XB24-200 24 jehel, A4, color ... 17700
XB24-250 24 jehel, A3, color ... 21200
SP 342 pokladní tiskárna (Centronics) ... 9990
Podavač SF-10 DT pro LC-100CL ... 3040

CANON
BJ-10sx bublinková, A4, přenosná ... 7720
BJ-30 bublinková, A4, přenosná ... 9320
BJC-70 bublinková, A4, color ... 13850
BJ-200 bublinková, A4, stolní ... 10610
BJ-230 bublinková, A3, stolní ... 13770
Baterie NB 150 pro BJ ... 1850
Podavač ASF 6420 pro BJ ... 2650
Čeština Kam+Latin II pro BJ-10sx ... 850
Čeština Kam+Latin II pro BJ-200 ... 1520

Hewlett-Packard
HP LaserJet 5L laserová, A4 ... 19710
600 DPI, 4 str/min, 1 MB RAM, Latin II, podavač 100 listů
HP LaserJet 5P laserová, A4 ... 31430
Jazyk PCL 5e, 2 (max 50) MB RAM, 600 DPI, RET, 6 stran/min, čeština - Latin II, podavač 100 listů
HP DeskJet 320 inkoustová, A4 ... 10010
Přenosná tiskárna, rozlišení 600 DPI. Výkonné až 100 stran na jednu náplň (černobílý tisk). Včetně podavače a Color Kitu (barevný tisk), 2 kg bez podavače
HP DeskJet 540 inkoustová, A4 ... 10350
Stolní inkoustová tiskárna, rozlišení 600x300 DPI. Čs. znakové sady, softwarové prostředky pro DOS i Windows
Color Kit pro DeskJet 540 ... 1360
Vhodný kit pro DJ 3xx, DW 3xx

Software pro PC
MS-DOS 6.22 OEM ... 1280
MS-Windows 3.11 for WKG, cz ... 3290
MS-Windows 3.11 for WKG, cz, OEM ... 1640
MS-Windows 95 PanEuro ... 5820
MS-Windows 95 cz ... 5820
Od začátku listopadu 1995
MS-Windows 95 Pan Euro ... 3110
Norton Commander 4.0 cz ... 2100
M-602 manažer MS-DOSu ... 890
Text 602 textový editor ... 2740
DOS Pack 602 ... 3560
Text 602 + Calc 602
MS-Office 4.2 cs ... 6200
AmiPro 3.1 cs - textový procesor ... 7860
Klasik 2.0 textový editor ... 3340
Textový editor, tabulkový procesor, přímo a odesílání faxů, korektor pravopisu, slovník synonym, 11 čs. fontů (26 řezů), správce souborů, adresář, kalkulačka
Klasik 2.0 OEM ... 1740
Demo Klasik 2.0 ... 80
Funkční program s některými omezeními
Corel Draw! 3.0 OEM cz, CD ... 2400
Na CD také sada 256 českých fontů proWindows

Multimedia

Zvukové karty
Sound Blaster 16 value edition ... 3690
16-ti bitová stereo zvuková karta, 20-ti hlasý syntetizér, MIDI interface, CD-ROM interface IDE, software. Kompatibilní se standardem Sound Blaster zaručena!
Sound Blaster 16 OEM ... 2510
Sound Blaster AWE 32 value edition ... 7470
Totéž co AWE 32 ASP, bez možnosti zvětšit RAM
Sound Blaster AWE 32 ASP ... 10920
Pro náročné. 16-ti bitová zvuková karta se signálovým procesorem, stereo, hardwarová komprese a dekomprese dat v reálném čase, 32 hlasý 16 kanálový General MIDI Wave Table syntetizér s digitalizovanými zvuky uloženými v paměti, rozšiřovací paměť s 512 kB RAM lze rozšířit na max. 28 MB. Stereo digit. mixér s 10-ti kanály, IDE rozhraní zabudováno. V příslušenství mikrofon a bohatý software. Syntéza řeči.
Gravis Ultrasound Max ... 6990
16-ti bitová zvuková karta s Wave Table syntézou. Trojí rozhraní pro CD-ROM, podpora trojrozměrného zvuku. Bohatý software na CD-ROM, mimo jiné program pro komponování vlastní hudby, přehrávač MOD, sharewarové verze některých her.
Gravis Midi adaptér ... 1495
RAM Upgrade 0.5 MB pro Gravis Max ... 1120
Gravis Bonus Pack / CD ... 390
Acer 688 16 bitů ... 2380
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Media Magic IPS-16 ... 2570
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Sound Maker 12 (12 bitů, Genius) ... 1450
12-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Sound Maker 16E (16 bitů Genius) ... 2120
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Mad 16 Pro Chic Audio ... 2040
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem

Reproduktory k PC
Repro AT 75, 2x80W, aktivní, pár ... 1880
Síťový zdroj součástí
Aztech FX-20, aktivní, pár ... 490
Genius HiFi Speaker Pro aktivní ... 1890
Síťový zdroj součástí
Repro Koss HD/5, pasivní, pár ... 530
Kvalitní zvuk, miniaturní rozměry, důležitost zaruka

CD-ROM mechaniky
Panasonic double speed ... 2560
GoldStar double speed, E-IDE ... 2720
Mitsumi quad speed E-IDE ... 5990
Mitsumi quad speed E-IDE, OEM ... 5620
Nejpříznivější poměr cena / výkon

Speciální karty
Radio Track Stereo FM ... 1490
Genius HiVideo ... 7640
miroCRYSTAL 20 TD live / PCI ... 18620
Obsahuje VGA kartu v provedení PCI, Windows akcelerátor, TV tuner, převodník signálu video / VGA, špičkový software

Systémy virtuální reality
VFX-1 Headgear ... 43920
Přilba, cyberpuck, řadič, software, 5 her.

CD-ROM aplikace - hry (výběr)
Bioforge ... 1490
Flight Unlimited ... 2200
Full Throttle ... 1820
Hell ... 780
Lost Eden ... 1490
Relentless LBA ... 1490
Simon the Sorcerer ... 1800
Under a Killing Moon ... 1990
Wing Commander III ... 1990

CD-ROM aplikace - multimedia
Compton's 95 ... 990
Multimediální encyklopedie: 9 miliónů slov, 32.000 článků, 15.000 ilustrací, map a grafů, 60 minut zvukového doprovodu, 45 animovaných sekvencí
Grolier 95 ... 990
Kompletní znění 21 svazkové Grolierovy Academic American Encyclopedia doplněné o speciální články
The Animals of San Diego ZOO ... 990
Interaktivní procházka světoznámým ZOO - stovky exotických zvířat obrazem i zvukem, místo jejich výskytu, ... 120 videoklipů, 1300 barevných fotografií, 2500 stran popisu
World Atlas 5.0 ... 990
Podrobný atlas, mnoho kartografických údajů, foto, atd.
MS Art Gallery ... 1490
2000 exponátů z London National Gallery
MS Bookshelf ... 1490
Referenční knihovna, kterou lze využít jako jazykovou příručku, naučný slovník i např. jako podporu při zpracování vlastních materiálů. Uživatel může snadno kopírovat části textu a obrázky do vlastního dokumentu. Obsahuje kompletní znění 7 publikací: American Heritage Dictionary, Bartlett's Familiar Quotations, The Concise Columbia Dictionary of Quotations, The Concise Columbia Encyclopedia, The Hammond World Atlas, Roget's II Electronic Thesaurus a The World Almanac and Book of Facts
MS Cinemania ... 1490
Interaktivní průvodce světem filmu od klasiky až po poslední snímky. Obsahuje také a komentáře k více než 23.000 filmů, včetně kompletních textů Leonard Maltin's Movie and Video Guide 1994"
MS Dangerous Creatures ... 1490
Encyklopedie divoch a lovců z říše zvířat
MS Musical Instruments ... 1290
Multimediální výuka více než 200 hudebních nástrojů z celého světa, 1500 příkladů zvuku, 500 obrázků
MS Encarta 95 ... 1490
Jeden z nejúspěšnějších multimediálních titulů na trhu, kompletní text 29 svazkové „Funk & Wagnalls New Encyclopedia", celkem 26.000 článků, 17.000 multimediálních elementů, tisíce zvuků, stovky světových hlasů, atd.
10 Pak 5 Foot vol. 2 ... 1820
Plné verze programů Sherlock Holmes, Space Quest IV, Fantasia 2000 Fonts, Home Medical Advisor, MS Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Movie Select, PC Karaoke Family Fun, Art & Letter Worlords, Battle Chess Enhanced
10 Pak 5 Foot vol. 3 ... 1820
10 CD: plné verze programů MS Mozart, National Parks of America, Beyond Planet Earth, Who Shot Johnny Rock?, 1994 Sports Illustrated Almanac, Hell Cab, PrintMaster Gold, PhotoMorph, Corridor 7, Sing Along Kids
Win Win II ... 1540
Grolier 95, US / World Atlas, Mavis Beacon Teaches Typing, Chess Master 4000, Robocop 3D, D. Generation / Push Over, Epic / Might & Magic II, F 29 Retaliator, Life & Death II, Chess Master 2100 = 9 titulů na 3 CD
Win Pak ... 1540

proxima MAGAZINE

Počítače PC

Literatura pro uživatele multimédií
Britské časopisy s CD-ROM přílohou:
CD ROM Games ... 190
Nové hry na CD-ROM
PC Power CD ... 260
Zábavné využití počítače PC
PC Power FD ... 230
PC Power s disketovou přílohou
CD ROM Now ... 270
CD-ROM a multimedia
PC Kids ... 270
Využití multimédií pro vzdělávání dětí
PC Office ... 270
Kancelář a PC
PC Tactix CD ... 270
Herní tipy a taktiky
Amiga CD 32 Gamer ... 290

PC komponenty

Klávesnice
Silitek US/CZ, český popis ... 540

Řadiče, I/O
Řadič IDE+I/O, porty ... 430
Řadič IDE+I/O, VL Bus ... 560

Základní desky
MB Sharc 486 DX4 ... 4320
PCI, IDE+I/O, 256 kB Cache, Award Bios
MB Sharc PT5 ... 6850
Pentium 75-180 MHz, PCI, 256kB, IDE+I/O, Intel Triton

Paměti RAM
1MB 30 pin ... 1340
4MB 30 pin ... 5300
4MB 72 pin ... 4610
8MB 72 pin ... 9150
16MB 72 pin ... 18050

Procesory
AMD 486 DX2/66 3V ... 1700
AMD 486 DX4/100 ... 3540
AMD 486 DX4/120 ... 4660
Intel Pentium 75 ... 6990
Intel Pentium 90 ... 10900
Intel Pentium 100 ... 14830
Intel Pentium 120 ... 21410
Ventilátor pro CPU 486 ... 185
Ventilátor pro Pentium univerzál ... 260

VGA karty
Trident 9000 VESA standard, 512 kB ... 1320
Trident 9440 PCI ... 2740

Disketové mechaniky
FDD 3,5" 1,44MB Mitsumi ... 1050
FDD 5,25" 1,2 MB Mitsumi ... 1590

Pevné disky
425 MB Conner E-IDE ... 5030
540 MB Conner E-IDE ... 5950
850 MB Conner E-IDE ... 7060
425 MB E-IDE Western Digital ... 6020
630 MB E-IDE Western Digital ... 6600
850 MB E-IDE Western Digital ... 7480
1200 MB E-IDE Western Digital ... 10430

Monitory
Samtron 14" ... 8250
VGA Color, MPR-II, záruka 2 roky
Samtron 15" ... 13990
VGA Color, MPR-II, digit. řízení, NI
Samtron 17" ... 24630
VGA Color, MPR-II, digit. řízení, NI

CASE - skříně se zdrojem
Desktop, 200 W zdroj ... 1690
Minitower, 200 W zdroj ... 1690
BigTower, 200 W zdroj, bez EZÚ ... 1300

Počítačová literatura

Literatura GETHON
MS DOS, Norton příručka ... 129
Modemy a sériový přenos dat ... 104
Architektura PC 386 a 486 ... 249
Lokální počítačové sítě ... 159
Subsystém vnějších pamětí ... 198
Grafický subsystém PC ... 159
Jak pracuje PC ... 109
Architektura PC na bázi Pentia ... 229
Assembler PC ... 199
Bios PC ... 269
Periferní zařízení PC ... 169
Velká encyklopedie PC a VT ... 299

Literatura KOPP
Poprvé u počítače ... 39
MS DOS 6.2 prakticky ... 89
Začínáme s Windows 3.1 CS ... 69
Norton Commander 4.0 ... 59
Programování v Turbo Pascalu 7.0 ... 99
Turbo Vision 2.0 ... 89
Sbírka úloh z Pascalu ... 59
Borland Pascal a objekty ve Windows ... 119
Borland C++ ... 99
Programovací techniky ... 89
Používáme AutoCAD 12 ... 149
Slovník počítačových zkratek ... 69

Literatura Computer Press
MS DOS 6.22 Baránek ... 94
Windows 3.1 Holčík ... 85
Windows 3.11 for WKG Holčík ... 85
Works 3.0 J. Andrések ... 80
První kroky s počítačem ... 49
Word 6.0 Šimek, Bříza ... 89
Excel 5.0 M. Brož ... 103
MAT 3.1 O. Mihula ... 125
CorelDRAW! 5.0 Hlavenka, Andrések ... 188
Nový výkladový slovník VT J. Hlavenka ... 152
Access 2.0 T. Šimek ... 108
QuarkXPress J. Hlavenka ... 238
AutoCAD 13 Hlavenka, Skalník ... 159
AutoCAD Designer J. Liška ... 178
Lotus Organizer Šimek, Vacek ... 85
Internet Roadmap Falk ... 149
Encyklopedie grafických formátů ... 695
Včetně CD-ROM s obrázky a softwarem
Microsoft Power Point Šimek ... 85
Doom - ztracené epizody ... 170
Včetně diskety s DOOM - editorem
Nowell NetWare Prichystal ... 290
AutoCAD LT Cyprián ... 147
Lotus Notes Vosáhlo ... 183

Literatura Grada
AmiPro 3.0 ... 340
Anatomie IBM PC XT/AT ... 290
ARJ a jiné komprimační programy ... 57
Borland Pascal 7.0 Kompendium ... 985
Cesty moderního programování ... 170
Corel Draw! 3.0 ... 390
Databázové systémy - Paradox ... 89
Disketa s příklady ... 69
dBase IV v praxi ... 280
Disketa s příklady ... 69
E.T.Klasik ... 99
FoxBASE+ popis příkazů a funkcí ... 150
Disketa s příklady ... 65
FoxPro cesty analytického myšlení ... 190
Disketa s příklady ... 75
FoxPro 2.5 popis příkazů a funkcí ... 57
FoxPro 2.5 DOS / WIN popis jazyka ... 440
FoxPro 2.5 DOS snadno a rychle ... 125
FoxPro 2.5 for Win snadno a rychle ... 95
Disketa s příklady ... 75
IBM PC Velký průvodce hardwarem ... 590
Indiana Jones IV ... 19
LANtastic fantazie v sítích peer-to-peer ... 235
Laserové tiskárny popis, postscript ... 290
Lokální počítačové sítě ... 89
Lotus 1-2-3 for Windows ... 295
Lotus 1-2-3 praktický průvodce ... 275
Disketa s příklady ... 85
Norton Commander 4.0 ... 89
Norton Utilites 7.0 podrobný průvodce ... 350
Novell NetWare 3.12 ... 330
Novell NetWare 4.0 ... 190
Novell NetWare 4.0 úplný průvodce ... 590
Novellovský slovník sítí ... 395
Operační systémy ... 295
Paradox 4.0 pro běžnou praxi ... 290
Disketa s příklady ... 69
Paradox 4.0 pro pokročilé ... 350
Disketa s příklady ... 75
Pascal 7.0 od příkladů k příkazům ... 385
PC Tools 8.0 ... 290
PC zálohování a archivace dat ... 285
Pevné disky od A do Z ... 390
Disketa s příklady a utilitami ... 85
Počítače a hudba ... 275
Disketa s příklady ... 75
Počítačová typografie pro každého ... 129
Počítačové sítě LAN od A do Z ... 295
Počítačové tiskárny od A do Z ... 197
Problémy s Windows a jak na ně ... 460
Programování obrazových adaptérů ... 290
Průvodce nitrem DOSu a BIOSu ... 260
Disketa s příklady ... 75
Přenosné počítače ... 147
Připojování periférií k PC ... 295
QuattroPro 5.0 / DOS př. uživatele ... 290
QuattroPro 5.0 / DOS tvorba aplikací ... 330
QuattroPro 6.0 for Windows ... 295
QuattroPro for Win pro pokročilé ... 325
QuttroPro for Windows základy ... 260
Rezidentní programy ... 220
Disketa s příklady ... 75
Scannery ... 360
Disketa s příklady ... 75
Softwarové právo na každý den ... 59
Maticové tiskárny ... 89
MIDI komunikace v hudbě ... 260
Mikroprocesory INTEL - Pentium ... 360
Disketa s příklady ... 130
Modemy, BBS počítačová komunikace ... 145
Monkey Island II ... 19
MS Windows for Workgroups ... 395
Multimedia současnost budoucnosti ... 129
Svet počítačových virusov ... 290
Disketa s příklady ... 100
Zvukové karty od A do Z ... 290

Literatura Chip
Všechny publikace obsahují CD s programy, popř. ukázkovými soubory.
Digitální fotografie ... 300
Magické motivy pro každého ... 339
PostScript Level 2 ... 189
Zvuk a MIDI na PC ... 279
Hudba a MIDI ... 289

Literatura ostatních vydavatelství
Windows 95 Chicago Acklen ... 189
Windows 95 snadno, rychle Kroupa ... 126
Windows 95 před oponou Boryna ... 116

BURZA

ČTENÁŘSKÝ SERVIS

INZERCE DOTAZY ODPOVĚDI

■ Prodám Didaktik Kompakt + hudební interface Melodik, 10 disket s hrami, 20 prázdných disket, 6 disket k hudebnímu interface, 13 disket s užitkovými programy, joystick QuickShot II plus s autofire, box na 100 disket, čistící disketu, mnoho literatury, vše za 7000,- Kč. Při rychlém jednání sleva! Při objednání na dobírku platím poštovné já. Klügl Michal, Kyjevská 13, 625 00 Brno.

■ Prodám PC 486DX2/66, Vesa Local Bus, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, 250 MB hard disk, 3,5" a 5,25" disketové jednotky, barevný monitor AOC 14", CZ/US klávesnice, myš. Cena 33.000,- Kč, další dohoda možná. Kontakt na teefonním čísle: 047 / 521 40 30 v odpoledních hodinách.

ZX019501: Vlastním počítač DIDAKTIK M a tiskárnu BT 100. Pro tisk používám program BT100 c2 - CDE - 62804 - 2507 = upravený tiskový program pro BT100 (potlačen posun mikrolinek, čeština), start. adr. 64400. LLIST a LPRINT dovedu spustit (RAND USR 64400), ale COPY nemohu. Nemám totiž startovací adresu pro COPY u tohoto programu. Kdybyste byli tak laskaví a mohli mi sdělit tuto adresu, byl bych rád.

ZX019502: Vlastním tlačiareň BT100, ale nevlastním s ňou žádné doplňky, pomôcky alebo literatúru. Dozvedel so sa však, že BT100 sa dá upraviť, aby tlač z nej bola čo najkvalitnějša. To by som veľmi chcel aj ja. Preto Vás prosím, či by ste mi nezaslali literatúru, alebo popisy a návody ako upraviť BT100, aby tlač bola čo najpresnějšia a najkrajšia. Zároveň sa pýtam, či program ULTRA BT dokonale funguje aj na neupravenej BT100.

Tentokrát žádné nebo jste snad něco čekali...?

Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C" (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze"), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřižku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0195 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0295, přespříště 0196, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

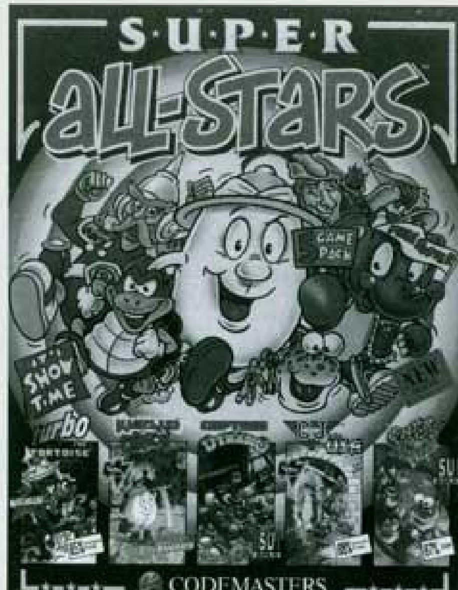
Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce". Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz". Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď" a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

S*U*P*E*R ALL STARS

Zdar! Dnes Vám přináším recenze her, které Proxima nabízí pro uživatele ZX Spectra a kompatibilních.



Řekneme si tedy něco o kompletu

SUPER ALL STARS

Tento komplet obsahuje následující hry:

TURBO THE TORTOISE
MAGICLAND DIZZY
CAPTAIN DYNAMO
CJ IN THE USA
STEG THE SLUG

TURBO THE TORTOISE

Turbo the Tortoise je klasická plošinková hra. Hlavním hrdinou je želva, která umí skákat, krčit se a dokonce i střílet. Musíte se postupně dostat přes různé plošinky, pohybující se elevátory a podobně (viz. obrázky).



Hra má několik dílů ...teď pozor! Zjišťuji elmi zajímavou věc. Na krabici od této kolekce je zřetelně napsáno, že tato obsahuje Turbo the Tortoise. V kompletu je skutečně kazeta s touto hrou, ale v manuálu (spíše takový rozkládací papír) tu nic o Turbo the Tortoise není. Zajímavé...

Pokračujme však dál... Hra má několik levelů. První je Prehistoric zone a grafika to skutečně dokazuje. Na konci každého dílu na Vás čeká nějaká potvůrka, kterou musíte zlikvidovat. Střelivo najdete po cestě, ale je někdy obtížné ho získat. Různé potvůrky Vám brání někam skočit nebo se propadnete (plošinka nevydrží) a podobně. Když už musíte střílet, dejte pozor na to, abyste měli čím zabít posledního útočníka na konci každého dílu. V Prehistoric zone to je dupající krokodýl.

Máte-li nekonečné životy a dojdou náboje, jste ztraceni. Nějaký QUIT jsem neobjevil, takže zřejmě nezbývá, než hru nahrát znova.

Grafika je fantastická. Skvělé postavičky, plošinky jsou nakresleny velice hezky a pohyb všech objektů je velmi plynulý. Scroll hrací plochy je skvělý. Hratelnost je rovněž na vynikající úrovni, a co se týče zvukové stránky (pro 128k) je taktéž velmi dobrá.

Hra se mi líbila. Prakticky se jí nedá nic vytíst. Bohužel je i pro 128k na dohrávky, ale při pohledu na to, že si s ní autoři pěkně pohráli, to nijak moc nevadí (no mě to vadí moc, ale co už nadělám).

CAPTAIN DYNAMO

Tato hra je (podle mě) poměrně málo známá. Viděl jsem ji již před několika lety a mohu říct, že ať už bylo takových her na Spectrum uděláno poměrně dost, Captain Dynamo je v něčem jiný.



Opět tu máme nějaké plošinky s cílem vyskákat na ně a dostat se co nejdál. Na rozdíl od Turbo the Tortoise, kde se pohybujete zleva doprava, zde skáčete stále nahoru. Cestu Vám znepříjemňují různé nástrahy. Špičaté výstupky, žížaly, elektrické výboje a podobně. Na cestě nahoru sbírejte diamanty. Čím víc, tím víc bodů. Úplně nahoře Vás čeká zdolání poslední nástrahy a postup do dalšího kola. Kol je celkem šest a i průměrný hráč (žádný zběsilý pařan) je dokáže zvládnout. Když jsem to uhrál já, tak to dokážete i Vy. Co je na konci, to Vám neřeknu. Nechte se překpavit.

Hra má velmi dobrou grafiku, která se level od levelu zlepšuje, a velmi zajímavé ná-



strahy, které musíte mnohdy i logicky řešit. Pokud mohu radit, tak žížalám a jiným potvorám skákejte vždy na „záda". Jedině tak se jich na chvíli zbavíte. Pokud Vás něco nebo někdo zabije, vracíte se o jistou úroveň (výšku) zpět dolů a určitou část, kterou jste už vytrpěli musíte absolvovat znovu.

Ještě se zmíním o tom, že na majitele 128k ve hře číhá vynikající hudba nebo případně zvuky, které si zvolíte po nahrátí hry v menu tlačítky S nebo M (Sound FX nebo Music). Abych nezapomněl... ještě je tu i sampl při postupu do jednotlivých úrovní - „three two one start" ...nevím však proč ho CodeMastři cpou kam to jen jde.

Hru vřele doporučuji, má vše, co můžete očekávat, a určitě se Vám bude líbit.

CJ IN THE USA

CJ in the USA je o tomtéž jako byl CJ Elephant Antics. Sloneček musí hledat své kamarády v různých městech. Řešení je i zde plošinkové, občas schody, semtam něco jezdícího, tak toho využijte.

Grafika je zde docela dobrá, jakož i hudební doprovod na AY. Hře se nedá vytknout nic. Maximálně scroll hrací plochy (pohybuje se celá!) - občas to trochu škubne, ale hratelnost a počet nepřátel, kteří se pohybují na obrazovce to vyrovnává.





STEG THE SLUG

Steg the Slug velmi zajímavá hra. Hlavním hrdinou je čolek - rodič, asi otec. Ten se musí postarat o své děti, které hladoví kdesi u hladiny hlubokého jezera. Úkol zdá se snadný, ale není to tak jednoduché.

Potrava se nám plazí po dně, nebo po různých skalních výstupcích a podobně, a jsou to, jak správně zjišťujete, malý červíci. Náš čolek umí dělat bubliny a chytat do nich červíky. Červ se v takové bublině začně vznášet a stoupat k hladině. Dříve než bubliny začnete tvořit, musíte napřed najít své děti, a podle toho, kde jsou, si vytýčit pravděpodobnou cestu bubliny směřující nahoru. Jistě už chápete, co mám konkrétně na mysli.

Cestu bubliny usměrňují nebo taky znesnadňují různá zařízení. Třeba přístroj, který dělá tlakovou vlnu a bubliny s červy jsou hnány tím směrem, jak je voda přístrojem tlačena.

Když nakrmíte své děti, postupujete do dalšího levelu, který je těžší a skýtá rozličná zauzlení a překvapení.

Hra je velmi kvalitní, hlavně graficky a zvukově. Pro majitele 128k tu je v úvodu i ve hře samotné hudba, a řekl bych, že docela hezká. Jak už jsem řekl, i grafika je vynikající - zvláště pak pohyb čolka-Bolka Lolka po stěnách nebo i na dně (eventuelně i jeho smrt následkem vyčerpání (když drží déle bubliny v sobě, tak mu ubývá energie)).

MAGICLAND DIZZY

Magicland Dizzy je klasická Dizzyovka. Šílený čaroděj Zaks se opět vrátil a vymyslel si otřesnou, až přímo katastrofální pomstu celé rodině Dizzyů. Čtěte pozorně, jak jednotlivé Dizzyovce začaroval:

Dylan - je uvězněn v křoví.

Denzil - byl zmrazen do kusu ledu jako Zaksův poslední kousek do jeho ledového paláce.

Dozy - tráví čas spánkem, ze kterého se sám nemůže probudit.

Daisy - je opět v nějakém vězení (viz. Kwik Snax).



Grand Dizzy - se ocitl v podivném světě na druhé straně Zaksova magického zrcadla.

Snad se Vám podaří osvobodit všechny členy své rodiny. Není to tak jednoduché - o tom jsem se sám přesvědčil a musel jsem usoudit, že tato hra (jakož i ostatní Dizzyovky (ty klasické) jsou trochu (spíše hodně) na přemýšlení.

S Dizzym můžete skákat na různé věci, stromy, kameny, brát všelijaké nesmysly, dávat je náhodným postavám nebo jednotlivým začarovaným ve hře a sledovat, co to udělá. Spíše to ale potřebuje mapu, kde co je a hlavně na co se to či ono dá použít.

Grafika, zvuk a hratelnost je zde vynikající, což se dá myslím říct i o všech hrách typu Dizzy. Bohužel tyto hry nejsou zrovna mými hitovkami, takže ode mě se o nich víc nedozvíte. Pokud máte nějaké popisy nebo rady, tak to pošlete do redakce, aby i ostatní mohli podle Vašich návodů či rad tuto hru uhrát.



To by bylo k tomuto kompletu všechno. Všechny hry jsou velmi dobré kvality a opravdu se jim dá jen minimum vytknout. A když k tomu přičtete opravdu vydařenou barevnou krabici, zapomenete i na to minimum. Myslím si, že tento komplet patří mezi ty nejlepší ..

Na další shledanou se těší *JSH*

DIZZY´s EXCELLENT ADVENTURES

Tento komplet, který Vám Proxima pro Vaše Spectrum nabízí, obsahuje pět her, o kterých si jako obvykle něco povíme. Takže co je uvnitř balíku?

Uvnitř jsou 3 kazety s těmito hrami...

Dizzy Panic
Dizzy Down the Rapids
Prince of the Yolkfolk
Spelbound Dizzy
Kwik Snax

Všechny hry mají pro 128k přihrávky, takže majitelé 128ček jsou zase zvýhodněni oproti 48k. No, přejděme raději k věci...

Dizzy panic

Dizzy Panic je logická, podle mě velmi zajímavá hra. Vaším úkolem je pohybovat s deskou, ve které jsou otvory různého tvaru, a to tak, aby jste do nich chytili předměty stejných tvarů, které padají z velkých válců. Tyto válce rovněž postupují pomalu dolů. Pokud se dostanou úplně dolů, tak hra končí. Není to tak jednoduché. Válce můžete poslat i nahoru, když uděláte...? Zkuste si to sami. Hra mě velmi zaujala, ale do druhého levelu jsem se nedostal, takže bohužel nevím co se děje dál. Možná, že něco velmi, ale opravdu velmi zajímavého.

Dizzy down the rapids

Dizzy a Daisy si vyšli to malého lesíka na malou party. Sbírali jahody, maliny a všelijaké takové plody a najednou se objevili Trollové (přerostlí skřeti) a Daisy unesli. Dizzy spatřivše nedaleko řeky sud, skočil do něj. Pár jablek v něm ještě zbylo a tak se posilnil a hupsl se sudem do proudu zběsilé řeky. Z břehů naň pálí šílení Trollové a o sud se tříští obrovské vlny.

Co je Vaším úkolem? Musíte proplout všemi nástrahami a zachránit Daisy. Hra připomíná Toobin, ale má hezčí grafiku a dobrou hudbu. Titulní obrázek je velmi hezký.

Price of the Yolkfolk a Spelbound Dizzy

Tyto hry si zaslouží díky svému provedení více prostoru, než bychom jim mohli nyní poskytnout. Rozhodně si netroufám popsat Dizzyovku, protože jsem jednak nikdy žádnou neuhrál a jednak si myslím, že na to jsou tady jiní odborníci.

Takže jen pár informací. Dizzy musí sbírat různé věci, dávat je svým přátelům, ti mu na oplátku něco důležitého řeknou nebo mu občas pomohou, nebo mu zase něco dají pro někoho jiného. Dizzy umí skákat na stromy, mračna (tam se ale dlouho neudrží), balvany a podobně. Využijte jeho schopností a možností a pošlete nám návod jak tyto dvě hry uhrát.



Kwik snax

O této hře jsem sice už kdysi psal do ZXM, ale můžeme si připomenout o čem je. Takže...

Dizzyové se vrátili z divadla a začali se hádat jak budou trávit víkend. Při tom ale probudili čaroděje Zakse, který se snažil usnout. Zaks se rozzlobil a všechny kromě Dizzyho začaroval na nějaký ostrov. Dizzy je musí všechny zachránit. Skvělá grafika a vynikající intro (platí jen pro 128k) dělá z této hry dobrou relaxačku.

To by bylo asi tak vše ke hrám. A co všechno obsahuje balení? Jak už jsem řekl v úvodu, 3 kazety s pěti hrami (ano jedna strana je volná, můžete využít pásku pro své vlastní účely) a doprovodný manuál, ve kterém je napsáno jak hru nahrát, spustit, ovládat a podobně. Navíc tu máte taky jednoduché story, o čem která hra je a helpline pro jednotlivé hry. Máte-li problém zavolejte na příslušné číslo a oni Vám tam poradí.

Mé osobní závěrečné hodnocení je velmi kladné. Všechny hry mají autodetekci 128 a využívají stránky alespoň pro hudbu (Dizzy Down the Rapids a Dizzy Panic). Grafika je ve všech hrách vynikající a hudební ozvučení je výborné. Prince of the Yolkfolk a Spelbound Dizzy jsou velmi rozsáhlé gamesy a jejich hratelnost je perfektní...

Pouze pro PROXIMA magazine napsal

JSH

ALIENS USA

ELECTRIC DREAMS 1987

Ticho a nekonečný vesmír. Hvězdy krásně svítí jako sama láska boží. Najednou vidíte malou záchrannou loď... pluje vesmírem už 57 let.

V roce 1986 natočil James Cameron pokračování Vetřelce (jehož první díl končí jak Ripleyová (má oblíbená Weaverová (pošle mi už někdo její big poster???)) vyhodí do vzduchu (no, spíš do vákua) loď Nostromo). Jestli si vzpomínáte na textovëgrafickou hledačku dementního koucoura, tedy hru ALIEN, tak v ní šlo právě o to. Hra ALIENS začíná probuzením Ripleyové (kde je ten poster?) z hyperspánku, který trval 57 let.

Obě filmové předlohy byly skvělé. O hrách se to bohužel říci nedá. Podívejme se, o čem všem je a jak vypadá hra Aliens USA.

Po nahrátí hry Vás čeká zajímavě provedený úvod. Něco jako kino, ale má to k tomu dost daleko (snažili se, to se jim musí nechat). Když zmáčknete ENTER přečtete si něco podobného, co jsem napsal v úvodu, a když ještě jednou stisknete ENTER, tak se přihraje první část této hry - Weapons (zbraně).

Weapons - Tady jsou nějaké rozhovory Ripleyové a Van Leuena (nebo tak nějak) o tom, že na LV 426 jsou kolonisté. Ripley pak řekne „Jesus" a dialogy pokračují dál až do velmi zajímavého grafického provedení, kde US MARINES (mariňáci) poslouchají ty nemožné kidy Ripleyové a hlupáka Gormena a chtějí vědět jen jedno: KDE JSOU?! Po několika slovních potyčkách je zde samotné vyzbrojování. Někde dole Vám běží čas, tak se naň vykašlete a klidně tipujte, co která zbraň je. Jestli se Vám to podařilo, tak po několika rozhovorech nahráváte část s názvem Circles (kružnice) - zde musíte proletět kruhy, které představují atmosféru LV 426. Při letu dodržujte přesně střed, protože atmosféra je hustá (samé hélium a jiné jedy) a Vaše loď by se mohla spálit. Hratelnost je hrozná. Nikdy se mi nepodařilo tuto část uhrát (ani se zpomalovačem jsem neměl naději). Každopádně po uhrátí této části následují asi nějaké texty a jako třetí díl se nahrává...



Catwalk - který asi nikdo nikdy neviděl, protože se vždy kousl. Měl jsem k dispozici hodně verzí této hry, ale vždy byla tato část nějak pokažená nebo zcela vynechána. Co je v této části ví asi jenom hoši z Elekrických snů.

Následuje čtvrtá část hry, nazvaná Attack - útok vetřelců se dal brzo očekávat. Jsou jich hordy a jsou strašně rozlobení. Se svým bojovníkem musíte čelit jejich několikanásobné převaze. Pokud se některý z nich dostane za Vás, tak si odnese jednoho z bojovníků, kteří jsou schováni beze zbraní v úkrytu. Graficky je tato část provedena docela hezky. Vytknout se jí dá pouze nebarevnost, ale i tak se autoři hry trochu přiblížili scénáři filmu.

A je tu další část a to Airduct - po úspěšném útoku vetřelců (několik mariňáků se jim podařilo unést) se zbytek čety ocitá ve spleti chodeb vzduchových tunelů. Vetřelci mají své prsty i tady, takže Vám zase nezbývá než utíkat, jak nejrychleji to jde. Naneštěstí jsou Vetřelci inteligentní a jdou po Vás dřív než se nadějete.



Rescue - Malá holčička Newt se někam zaběhla a Ripleyová ji musí najít pomocí lokačního přístroje, který jí dal desátník Hicks. Děje se to tak, že různě chodíte po chodbách a na obrazovce se Vám ukazuje vzdálenost od Newt. Vetřelci útočí i tady, takže opatrně a šetřete s náboji. Řeklo by se, že by už mohl být konec. Newt jste našli, odletěli jste s Bishopem na vesmírnou základnu, ale konec to není. Nějaká kyselina nebo co ... oh, proboha! Bishop je roztrhán královnou! Dostala se do modulu a nyní útočí na Newt ve velkém přistávacím doku.

Queen - tak jako ve filmu, kde Ripleyová chytla královnu do mechanických rukou velkého robota a vyhodila ji do vesmíru, Vy musíte udělat totéž. Najít si vhodnou pozici a uchopit královnu vetřelců za pačesy a vy-





hodit ji do prostoru. Dá to chvíli zabrat než si zvyknete na robota, ale po čase se Vám to jistě podaří.

Succes - předcházející a tato poslední část jsou nejlépe graficky zpracovány (viz. obrázky, můžete posoudit sami). Success (úspěch) je jen grafický. I přes všechny klady hry (je první, která se filmu opravdu přiblížila co nejlépe, výborná předposlední a poslední část) si myslím, že některé věci mohli autoři udělat i líp.

Rescue (záchrana) malé Newt mi silně připomíná grafiku Atari 800XE, což je pro Speccyho dosti potupný fakt. Chybí zde hudební nebo zvukový doprovod 128 (48k zvuky jsou zde opravdu chudé), rovněž o stránkování a dohrání celé hry do 128k najednou Electric Dreams ani v roce 1986 a 1987 nevěděli (vlastně si ani nevzpomínám, že by tato jinak dobrá firma na Spectrum 128 udělala něco speciálního).

Kódy do jednotlivých částí získáte snadno. Stačí najít vypisování status reportu (objeví se Vám počet vojáků a jejich stav) a spustit to. Jednotlivými RANDOMEZIE USR adr získáte jednotlivé kódy (v paměti je jen tak lehce nenajdete, jsou asi zaxorované) a pak můžete kdekoliv si nahrát kteroukoliv část.

To je asi tak vše k Aliens USA. Ještě si řekněme něco o jiné hře, která vychází ze stejného filmu. Jmenuje se (pouze)

ALIENS

a naprogramovali zase **Electric Dreams**. Zavádí nás do samotného boje, kdy vetřelci napadli nemocniční laboratoř (čast Attack z Aliens USA) a Vy máte k dispozici několik vojáků a musíte odrazit útok. Hra se odehrává v zajímavém prostředí.

Pohled je řešen z oka vojáka a pohybujete se zleva doprava (nebo opačně) a pohyb dopředu pomocí ENTER (nebo space, už si nevzpomínám) pouze zkrz dveře. Jednotlivé dveře mají svá čísla, takže se nemůžete ztratit, ale zamotat se ve spleti chodeb laboratoře to jde velice snadno. Osobně se mi podařilo dostat se do dveří asi č.50, ale pak mě vetřelci odvedli k obědu a bylo po hře (hrál jsem s posledním vojákem). Tento boj je velmi věrný a skutečně odráží atmosféru a průběh děje, tak jak to bylo ve filmu.

Zvuky jsou pouze 48 (hra je asi z roku 1985 nebo 1984). Grafika je velmi solidní a hratelnost je dobrá.

Tato hra se nejlépe přiblížila průběhu filmu (útoku Vetřelců), bohužel jak skončí nebo co se stane dál, až někam dojdete, nevím, protože uhrát Aliens je velmi těžké. Postavy mají omezené zbraně (jakési zbraně visí na stěnách, ale jak je vzít?) a taky se bojí, takže opravdu nic lehkého. Zřejmě musíte najít nějakou královnu a pak boj končí, ale to jsou už jenom domněnky. Zahrejte si obě hry a srovnejte je sami. Je těžké je srovnat a ještě těžší, která je lepší. Ale to už bude dnes ode mě vše.

Pouze pro PROXIMA magazine napsal *JSH*



Marauder 128/48
Hewson 1988

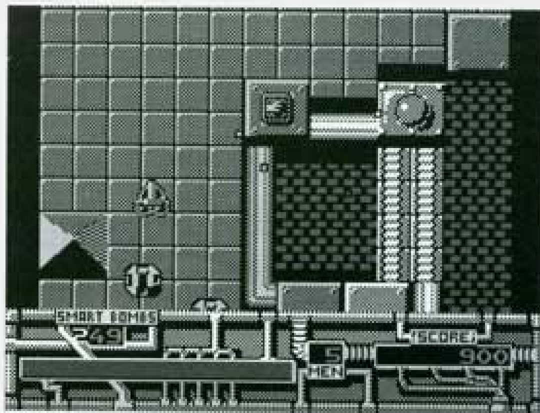
Marauder představuje vynikající střílečku, která obsahuje jednak akčnost, skvělou grafiku a hlavně jedinečnou hudbu, na kterou může být Hewson právem hrdý (prakticky většina her od Hewson od roku 1986 je provázena skvělou hudbou).

Co je zde cílem. Se svým mobilním vozítkem (vypadá to jako bugatka, viz. úvodní obrázek) musíte střílet a házet bomby až do samého zblbnutí. Po několika změnách grafiky hrací plochy se vše opakuje od začátku, ale přibývají potvůrky, je to čím dál těžší (možná tam i nějaký konec bude, ale kdo by to hrál týden).

Pohled je řešen zhora a pozadí ubíhá pod Vámi stejně tak jako ve hře SWIV. Obrázky, které najdete na této stránce Vám napoví naprosto vše.

Závěrem opět můj osobní názor na hru. Jak už jsem říkal, tak hudba a zvuky jsou skvělé. Autorem hudebního doprovodu je Dave Roggers jehož hudby například v Cybernoid 1 a Cybernoid 2 byly naprosto perfektní. Rovněž hudby ve Stormlord 1, Stormlord 2 a závěrem třeba Netherworld jsou bezkonkurenční. Grafické provedení této hry rovněž nemá chybu. Na 48k paměť je to vůči jiným firmám až příliš, ale toto byla vždy parketa Hewsonů. Tuny grafiky v málu paměti. Scroll hrací plochy je





někdy nesynchroní (asi proto, že je zcela nesynchronní), ale průběhu hry to nepřekáží. Hratelnost je výborná, ale na konci každého levelu na Vás čeká velká válečná vřava, která se někdy opravdu nedá zvládnout. Ve hře Vás čekají i zajímavé překvapení v podobně barevně blikajících obdélníků. Ty Vám mohou přidat život, chvilkovou nesmrtelnost nebo Vám taky mohou zablokovat zbraň a chvíli nemůžete střílet.

Je velká škoda, že o hře se nedá víc napsat. Popisovat jednoduchou střílečku ač vynikající asi dál nemá smysl. Ti kteří hru neznají si z obrázků jistě udělají představu o tom jaká hra asi je, jak se hraje a podobně. Navíc je hra hodně rozšířena a tak není problém si ji někde sehnat. Někde jsem četl, že tato hra (nebo alespoň hra se stejným názvem) i na Atari 800 XL. Ha, ha... chěl bych ty čtverečky vidět...

Pouze pro PROXIMA magazine... *JSH*

Star LC-240 CL

Barevná tiskárna pro každého

Potřebujete-li ke své prácí tiskárnu, možná jste v nabídce počítačových prodejen narazili na některý z nových modelů od firmy Star: LC-90, LC-240 nebo LC-240 CL. A právě o posledním uvedeném typu bude dnes řeč.

Proč Star LC-240 CL?

Star LC-240 CL je dvacetičtyřjehličková tiskárna. Oproti jiným typům ve své kategorii má některé vlastnosti, kvůli kterým stojí za to se jí zabývat

- podporuje barevný tisk
- má vestavěnou českou znakovou sadu (Latin II i Kamenických)
- má automatický podavač na jednotlivé listy i traktorový podavač na perforovaný papír
- to vše za cenu, za jakou se prodávají obdobné typy tiskáren bez výše uvedených vlastností

Parametry

princip tisku
jehličková tiskárna, maticový tisk
rychlost
max. 240 zn/s (v režimu Draft, 15 cpi)
max. 80 zn/s (v režimu LQ - letter quality, dopisová kvalita)
textový režim
10 cpi (collums per inch, znaků/palec), 12 cpi, 15 cpi, 17 cpi, 20 cpi, 24 cpi
grafika
jednosměrná nebo obousměrná s logickým vyhledáváním, rozlišitelnost max. 360 x 360 dpi (dot per inch, bodů/palec)
rozměry papíru
A4, max. šíře 267 mm (jednotlivé listy) nebo 254 mm (tabelační papír)
počet kopií
max. 1 originál + 2 kopie
emulace
standardní režim (Epson LQ-860, NEC Graphic Compatible)
IBM režim (Proprinter X24E, Proprinter 24P, PS/1)
rozhraní
paralelní Centronics
typ pásky
jednobarevná Y24W (životnost 2,5 mil. znaků)
barevná Y24 CL (životnost 0,4 mil. znaků)
rozměry
390 x 232 x 158 mm

Instalace

Tiskárna se dodává v malé krabici, ve které najdete vlastní tiskárnu, anglickou příručku, kazetu s barevnou páskou a podpěrku papíru v podavači. V další krabici dostanete tlačný traktor. Toto řešení je zřejmě z dob, kdy byl traktor za příplatek. Zvlášť také dostanete českou příručku a disketu s ovladači pro MS-DOS a Windows. Příprava k tisku je velice jednoduchá: tiskárnu vybalíte, zapnete do sítě, nasadíte kazetu s barvící páskou a buď podpěrku pro papír v automatickém podavači, nebo traktor. Připojíte kabel Centronics, „nakrmíte" zásobník papíru a můžete tisknout. Podpěrka papíru by neměla být zasunuta v otvorech nadoraz, jinak nebude spolehlivě fungovat automatický podavač papíru. K propojení s PC použijete kabel Centronics, který není součástí dodávky tiskárny. Výrobce doporučuje kabel s maximálné délkou 2m. Při větší vzdálenosti je lepší používat sériový kabel, k tomu však potřebujeme dovybavit tiskárnu sériovým rozhraním.

Barva

Tiskárna má čtyřbarevnou pásku (proužek černé, modré, červené a žluté barvy), kombinací těchto základních barev umí vytisknout celkem sedm základních barev a pokud potřebujeme jiné barvy, lze toho dosáhnout pomocí rastrů. Mechanismus tiskárny naklápí kazetu s barvící páskou tak, že aktivní je vždy jedna ze základních barev. Tisk barevné stránky může trvat i několik minut - záleží na tom, jaké barvy jsou v dokumentu použity. Pokud budeme mít dokument s červenou barvou, která je přímo na barvící pásce, tiskárna ji vytiskne najednou. Pokud budeme mít jiný odstín červené, tiskárna ji bude „míchat" např. z modré, červené a žluté barvy, takže tisková hlava musí přejet každou řádku třikrát.

Tisk na počítači PC

Vyzkoušeli jsme tisk v prostředí MS-Windows. Ve Windows musíte mít nainstalovaný ovládač pro tuto tiskárnu. Najdete jej na jedné z disket, které se dodávají s tiskárnou. Ovládač je v češtině. Při instalaci musíte mj. zadat název portu, na který je tiskárna připojena (např. LPT1) a rozlišení. Pro kvalitní tisk grafiky volíme 360 x 360 dpi. Dále můžete zvolit parametr „zrnění", tj. způsob tisku stupňů šedi pomocí rastrů.

Vyzkoušeli jsme tisk z AmiPro. Ve spojení s uvedenou tiskárnou si můžete vytisknout pěkné firemní dopisy, příručky s barevnými obrázky, návody s barevným zvýrazněním důležitých pasáží, reklamní letáky, atd. Hezké výsledky mohou dát také texty s tabulkami, rámečky s barevným podkladem a okraji. Tisk z programu Corel Draw byl rovněž bez problémů.

Tisk na ZXS / Didaktiku

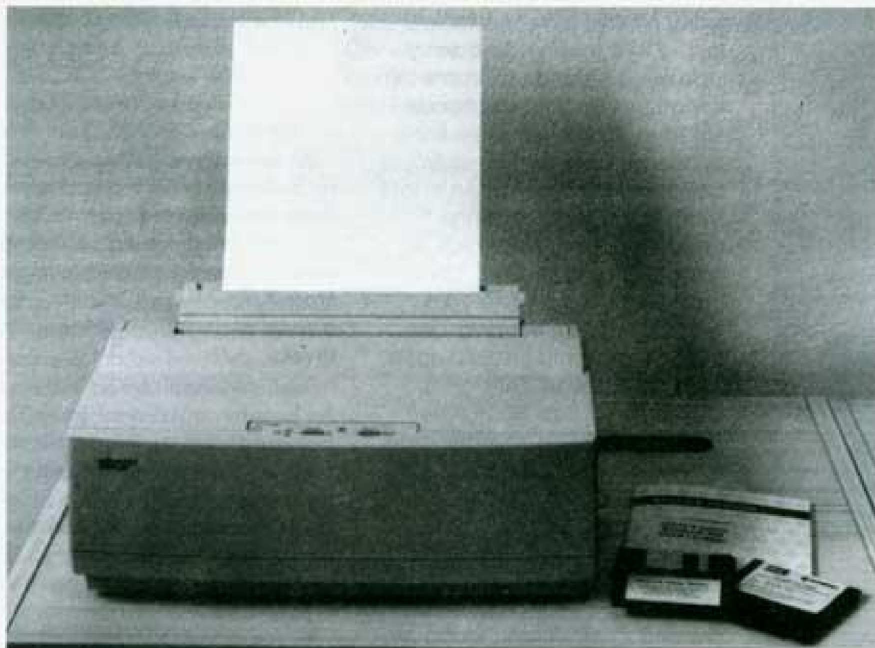
Tiskárna má standardní konektor Centronics ve tvaru žehličky. K propojení potřebujete kabel, který má na jednom konci konektor Centronics a na druhém konektor pro ZX Spectrum nebo Didaktik. Tím je obvykle přímý konektor s 30 piny, který lze připojit do interface M/P, do Didaktiku Gama, do Didaktiku Kompakt a také do disketové jednotky D-40 nebo D-80.

Velká část programů pro tyto počítače tiskne v grafickém režimu. Star LC-240 (CL) umí grafické režimy čtyřiadvacetijehličkových i devítijehličkových tiskáren. To je výhoda; pokud vaše tiskárna neumí základní grafický režim 480 bodů, pak nebude tisknout s takovými programy jako Desktop (ale bude s Desktopem LQ), Apollon, Calculus, atd. Protože existuje mnoho způsobů připojení, připomínám, že tiskárny Star musí být připojeny v módu 0 obvodu 8255 - tedy ne Strobed port A nebo Strobed port B!

Tiskárna byla vyzkoušena s nejrozšířenějšími programy pro ZX Spectrum: Desktop, Apollon, Calculus. ZX 602 jsme bohužel neměli k dispozici. Program Desktop nevyužívá plně jejích vlastností - mnohem lepších výsledků dosáhneme pomocí programu Desktop LQ (tisk v jemnějším rastru písmen). Rychlost tisku je dobrá, stránku vytisknete za jednu až dvě minuty.

Nastavení parametrů

Tiskárna nemá dříve obvyklé miniaturní přepínače, kterými se nastavují různé parametry (velikost stránky, znaková sada, způ-



sob tisku grafiky, atd). Nastavení se provádí programově, z připojeného počítače pomocí tzv. Escape sekvencí. Tyto sekvence jsou příkazy, začínající vždy kódem ESC. Např. obdrží-li tiskárna kód ESC 4, nic nevytiskne, ale nastaví jako platnou znakovou sadu kurzívu.

Pro nastavení z PC je dodáván na disketě program Starset. Ten nám umožňuje nastavit parametry tiskárny, načíst a uložit konfiguraci tiskárny do souboru a zapsat změněnou konfiguraci do tiskárny. Zapsané parametry si tiskárna pamatuje i po odpojení od sítě.

Pro nastavení z jiného operačního systému než MS-DOSu podobný komfortní program jako Starset není. Musíme si pomoci jinak. U počítačů jako Didaktik nebo ZX Spectrum můžeme napsat v Basicu příkaz LPRINT CHR$???. Můžeme si tedy např. nastavit barvu tisku (ESC I, n) a tisknout chvíli modře, chvíli černě a chvíli růžově. V manuálu k tiskárně najdeme kódy všech příkazů, které tiskárna umí. Další možností je přenést tiskárnu k PC, připojit ji, nastavit parametry pomocí programu Starset, zapsat je do tiskárny a odnést tiskárnu zpět. Třetí možností je nedělat nic (!) - ne stát se nezaměstnaným; tím myslím, že např. pro použití tiskárny LC-240 CL s počítačem Didaktik Kompakt a programem Desktop nám vyhoví parametry, jaké má tiskárna nastaveny z výroby a není potřeba je měnit.

Vhodnost použití

Star LC-240 CL je výborná pro domácí počítače - ať už PC, nebo ZX Spectrum a kompatibilní. Vzhledem ke svým rozměrům nezabírá na stole příliš mnoho místa. Barevný tisk na PC je bez problémů ve Windows - k tiskárně dostanete ovládač a v každé aplikaci ve Windows budete moci tisknout stejným způsobem. Barevný tisk na ZX je trochu problémový. Zakoupit si lze tiskovou rutinu, která umí vytisknout barevnou kopii obrazovky a rutinu, která tiskne barevně tabulky z programu Calculus. Snad se čeští programátoři polepší a něco vymyslí - pro čtenáře PROXIMA magazínu by pak takovýto prográmek mohl být k dispozici na některém kompletu Public Domain.

Tiskárna umožňuje vytvářet pěkné plakátky nebo technické dokumenty. Není příliš vhodná pro dokumenty, kde se vyskytují barevné přechody (rastry) nebo fotografie. Na takovéto účely je lepší pořídit si inkoustovou tiskárnu, ta však má větší pořizovací náklady (cca 15.000 Kč) i provozní náklady (inkoustové patrony jsou drahé - barevná stránka může na inkoustové tiskárně vyjít na 10 Kč, černobílá na 3 Kč). Pro srovnání: náklady na jednu stránku u jehličkové tiskárny jsou cca 0,30 Kč při černobílém tisku. Podnikatelé uvítají možnost tisku kopií a možnost použití papíru s perforací. Je možný dokonce současný provoz automatického podavače a traktoru; tiskárna má parkovací funkci.

Další výhodou je podpora češtiny. Tiskárna „umí" češtinu Latin II i Kamenických. Mnohé databázové a ekonomické programy, které tisknou v textovém režimu, jsou vytvořeny pro češtinu Kamenických. Nové tiskárny od firmy Epson a Hewlett Packard podporují Latin II, ale ne Kamenických. Tedy bod pro Star LC-240 CL..

Prodejní cena tiskárny je cca 7.300 Kč (včetně DPH). Pro srovnání: Epson LX-300 stojí cca 6.000 Kč, ale aby tiskla barevně, musíte si k ní pořídit ještě tzv. COLOR KIT za 2.000 Kč - přitom se jedná o devítijehličkovou tiskárnu, která má kvalitu tisku o řád horší než dvacetičtyřjehličková.

Firma Star vyrábí tuto tiskárnu jako součást nové řady tiskáren, ve které jsou ještě dva typy: LC-240 (neumí barevný tisk, jinak totéž co 240 CL) a LC-90 (také neumí barevný tisk a má 9 jehliček).

Petr Podařil

Použití tiskáren
k počítačům ZXS/Didaktik

1) Co je třeba pro připojení tiskárny: INTERFACE

Tiskárnu nelze připojit přímo na obvody počítače. Připojit ji lze na obvod, který signály mikroprocesoru v počítači zesílí a zároveň oddělí. Tento obvod se nazývá interface (= všeobecný název zařízení pro připojení vnější periférie). Interface pro připojení tiskárny může být sériový nebo paralelní (Centronics). Sériový se u ZX téměř nepoužívá - mluvme tedy o paralelním typu. Klasické ZX Spectrum, ZX Spectrum + a Didaktik M interface nemají, Didaktik Gama a Kompakt ano. K ZX Spectru (+) se vyráběl interface UR-4, dnes jej seženeme pouze na inzerát. K Didaktiku M lze zakoupit interface M/P. Paralelní interface obsahuje také disketová jednotka D-40 nebo D-80. Všechny výše uvedené interface jsou postaveny na bázi obvodu 8255.

2) Otevření/zavření portu

Aby mohl být interface v disketové jednotce v činnosti, musíme jej otevřít basicovským příkazem OUT 153, 16. Na disketě s tiskovým programem můžete mít spouštěcí program UniRun, FileManager nebo něco podobného, co po zadání Run a stisku Enter nabídne spuštění libovolného programu na disketě. Tento UniRun může interface zavírat (OUT 153, 00)!

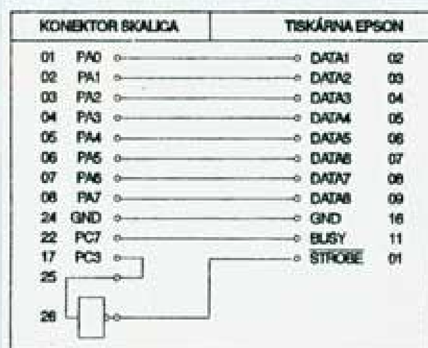
Disketová jednotka D-40 (D-80) má stejný interface jako je ten v počítači Didaktik Gama. Aby se „nehádaly", musí být v činnosti jen jeden z nich, a to zásadně ten v Didaktiku Gama.

3) Tiskový ovladač

Operační systém počítačů Sinclair nepodporuje běžné tiskárny. Abychom mohli tisknout, potřebujeme tiskový ovladač. Je to obvykle krátký program ve strojovém kódu, který zajistí komunikaci mezi hlavním programem běžícím v našem počítači a tiskárnou. Takový program musí přinejmenším zajistit výstup jednoho znaku na tiskárnu; v lepším případě umí také např. vytisknout kopii obrazovky.

4) Připojení 9ti jehličkové tiskárny

Obvod 8255 (viz výše) může pracovat v módu 0 a v módu 1. Tiskárny Epson mohou být připojeny v obou módech, jinak však naprostá většina tiskáren požaduje mód 0! Tedy doporučené zapojení pro programy Desktop, Apollon, Calculus, atd je: Mode 0, data port A, Strobe



port C3, Busy port C7. Zapojení, které se ve výše uvedených programech nazývá „Special Didaktik" vidíte na obrázku.

Petr Podařil



Vítejte v listárně!

Těší nás, že nám i nadále důvěřujete a že na adresu PROXIMY dochází neustále velké množství dotazů na software a hardware kolem Spectra a Didaktiků.

Bohužel, není v našich silách odpovědět na každý dopis, který se nám dostane do rukou. Sem do listárny zařazujeme takové dopisy, jejichž obsah se často opakuje a odpověď na ně bude tím pádem zajímavá pro více čtenářů - nemusí to být vždy odpověď právě na Váš dopis, ale na dopis s podobným nebo stejným problémem.

Jsou ovšem i takové dotazy, na které se prostě odpovědět nedá - pisatelé uvádějí nedostatek podrobností, ptají se na věci nám naprosto neznámé nebo se ptají takovým způsobem, že dopis nemá ani hlavu ani patu (občas se ptají i na ...ehm... na bl...ti - např. „kolik stojí poštovné do Ostravy?"). Některé ze zoufalých dotazů, se kterými si nevíme rady, můžete najít v BURZE - třeba se najde mezi čtenáři časopisu někdo, kdo odpovědět dokáže.

Pokud nám chcete ulehčit práci a sobě zvýšit šanci, že na Váš dopis odpovíme, pište na počítači (alespoň takhle velkými písmenky) nebo na stroji - takové dopisy se nám nejenom lépe čtou, ale je i méně práce s přepisem (postará se o něj scanner). Když už se rozhodnete, že se nám musíte pochlubit svým rukopisem, používejte radši hůlkové písmo než psací.

A ještě jedna věc (než se pustíme do dnešní pošty) - neurgujte nás, když Vám na nějaký odborný dotaz neodpovíme - není v našich silách zvládnout (personálně i ekonomicky) odepisovat několika desítkám čtenářů týdně.

Hned na začátku tady máme jednu nepříliš příjemnou záležitost - ZX Magazín. I když se vystavujeme tomu, že můžeme být napadeni (jako kdysi v případě FIFA) za to, že zveřejňujeme korespondenci, která se nás netýká, uděláme to znovu. Nás se to totiž týká! Dostali jsme ohromné množství dopisů, ve kterých se nás ptáte, co je se ZXM, kdy vyjde další číslo a proč se Vám pražská redakce neozývá - jen malému procentu pisatelů došlo, že již nemáme se ZXM nic společného a protože nechceme ztratit Vaši důvěru, rozhodli jsme se vytvořit univerzální dopis (takový „troubleshooting"), který odpovídá na nejčastěji pokládané otázky. Tento dopis rozesíláme všem čtenářům, kteří se na nás obrátí s jakýmkoliv problémem ohledně ZXM. Většina těchto problémů (a otázek) je obsažena v následujících úryvcích z dopisů, které jsme dostali; mnoho dotazů se netýká pouze ZXM, ale i PROXIMA magazine - doufáme, že odpovědi na všechny otázky najdete zde.

Vážená PROXIMO,

obdržel jsem od Vás lístek na předplatné časopisu ZXM a s podivením jsem zjistil, že stav mého vkladu je 0,- Kč. Dne 14. 12. 1995 jsem poštovní poukázkou zaslal na adresu pana Vanžury z Prahy 3 (dle ZXM) částku 156,- Kč jako předplatné na rok 1995. Pak jsem obdržel ZXM 1/95, kde u mého jména byla uvedena částka 120,- Kč. Až do dnešního dne jsem nedostal žádné další číslo Vašeho ZXM. Zůstatek 120,- Kč by tedy měl být nezměněn. Prosím o Vaše vyjádření k této chybě...

Polách Bohuslav, Bzenec

Vážení,

začátkem roku 1995, jsem Vás žádal o adresu na vydavatele časopisu ZX magazín. Této žádosti jste vyhověli, proto se na Vás obracím znovu a prosím Vás můžete-li mi sdělit co se děje s vydavatelem. Složenkou jsem zaplatil 156,- Kč a po dlouhé době jsem dostal jen první číslo časopisu ZX magazín. Po dvou urgencích mi nikdo neodepsal...

Vím, že mnoho času nemáte, a není to Vaše povinnost, ale doufám, že mi odpovíte.

Kousalík Veleslav, Adolfovice

Vážená firma!

Dostal som od Vás ponuku na časopis Proxima Magazine. O časopis mám záujem. Kedže neuvádzate akým spôsobom a komu zaslať predplatné na Slovensku (v akej výške v Sk). Prosím o zaslanie týchto informácií.

J. Šesták, Nitra

Veľavážení Proximáci.

Už som ani nedúfal, že ešte niekedy budem písať na Vašu adresu. Tajne som oľutoval koniec Vášho časopisu, ktorý síce má pokračovať novým vydavateľom. Možno aj pokračuje, no v mojom prípade prvým a zatiaľ aj posledným číslom v tomto roku.

Dnešným dňom som od Vás obdržal ponuku na Váš nový časopis Proxima Magazine. Musím konštatovať, že Vaša ponuka mi prišla veľmi vhod. Pretože práve husto uvažujem o prechode na PC, ale ani starý dobrý Didaktik, s ktorým som už toľko humoru prežil nechcem ešte pustiť k vode.

Pri svojom predplatiteľskom čísle 962 ste uviedli, že mám u Vás na konte ešte 60 Kč. Týmto si nový časopis objednávam od, ako ste uviedli, čísla X. Stav konta si doplním pri najbližšej návšteve Vašej republiky formou poštovej poukážky. Prípadne navrhnite iný spôsob či možnosť.

Ostávam s pozdravom a teším sa na staronovú spoluprácu s Vami.

Anton Krajňák, Moldava n. B.

Vážení,

jak sami uvádíte, staří známí ze ZX Magazínu!

Obdržela jsem nabídku na nový počítačový magazin Proxima a nevím, zda jsem předplatitelem či nikoliv. Totiž v ZXM číslo 6/94 byla výzva k zaslání předplatného na r. 1995 na pana Zb. Vanžuru, Zvonařova 6, Praha 3. Požadovaných 156 Kč jsem tedy odeslala dne 31. 3. t. r. a od té doby čekám na magazin nebo jakoukoliv zprávu. Toto obojí jsem 2x urgovala, leč bezvýsledně.

Vítám proto, že jste se nyní ozvali Vy alespoň insertním lístkem, takže mne pravděpodobně máte v evidenci, ale nevím, jak to je s penězi, t. j. nezmizela-li poukázaná částka v nějaké černé díře v Praze 3, Zvonařova 6. Za odpověď Vám budu náležitě povděčna a nový magazin bych si chtěla předplatit.

Eva Meierová, Mladá Boleslav

Firma PROXIMA se rozhodla obnovit vydávání časopisu pro ZXS a Didaktik zhruba půl roku poté, co opustila ZX Magazín. Veškeré závazky, týkající se ZXM, přešly na nového vydavatele, pražskou firmu HEPTAU (pan Vanžura). Od této chvíle, NEMÁ firma PROXIMA se stávajícím ZXM nic společného. HEPTAU tedy NENÍ naší pražskou pobočkou nebo něco podobného.

Předplatné ZXM. Předplatné pro rok 1995 mělo být zasíláno na adresu nového vydavatele. Pokud se stalo, že předplatné přišlo na adresu PROXIMY nebo že Vám zůstalo na kontě „něco od minule", bylo to převedeno na firmu HEPTAU. Firma PROXIMA nedisponuje žádnými financemi, pocházejícími z předplatného ZXM.

Předplatné PROXIMA magazine. Když jsme Vás obesílali nabídkou PROXIMA magazine, použili jsme adresy z databáze bývalých předplatitelů ZXM. Proto bylo na štítcích s Vaším jménem vytištěno číslo, představující stav Vašeho konta (pravděpodobně z dob než byly finance převedeny na firmu HEPTAU). Znovu opakujeme, že ať už byla u jména s adresou uvedena jakákoliv suma, není to podstatné (nebylo zrovna nejšťastnější, že jsme tuto zbytečnou informaci na štítek vytiskli) a rozhodně to neznamená, že byste měli předplacena nějaká čísla PROXIMA magazine. Až dostanete toto nebo další číslo PROXIMA magazine, můžete se podívat na štítek se jménem - tentokrát již tam bude uvedena správná informace ohledně peněz, které u nás máte.

Chcete-li si PROXIMA magazine předplatit (do Čech nebo na Slovensko), podívejte se na str. 22, kde je uvedeno více.

Starší čísla ZXM. Starší čísla ZX Magazínu (ročníky 92, 93 a 94) si můžete objednat na dobírku u firmy PROXIMA. Některá čísla jsou již kompletně vyprodána, takže se může stát, že neobdržíte úplně všechno, co jste chtěli.

Co se děje. Nemusíte nám to věřit, ale my opravdu nevíme. ZXM se k nám nyní dostává jako ke každému jinému čtenáři a stávající redakce s námi neudržuje žádný kontakt. Nemáme proto přehled o tom kdy a jestli vůbec další číslo ZXM vyjde. My doufáme, že ANO, protože se nám nechce věřit, že by se členové nejpopulárnějšího spectristického klubu zachovali podobně jako zbojníci ze Zvolenu a z předplatného financovali své podnikatelské aktivity.

Podobné dopisy, jako jsme otiskli, jsme dotali od Matyáše Svatopluka ze Štítů, Radka Datla z Valašského Meziříčí, Jiřího Dýsla z Podbořan, Karla Miklíka z Přerova, Jaroslava Smětáka z Malé Bystřice, Michala Nedavaška z Bratislavy a od mnoha dalších.

Věříme, že pokud máte k PROXIMA magazine nějaký další dotaz (např. jestli je to měsíčník, jestli má stálou redakci, co bude jeho obsahem, atd.), najdete odpověď na něj někde na stránkách časopisu - např. v tiráži.

Další dva dotazy se převážně týkají emulátoru Spectra na PC. Článek, hodnotící zmiňovaný emulátor od G. Luthera, vyšel v minulém ročníku ZXM.

Vážená redakce,

od roku 1988 až do nedávné doby jsem byl uživatelem počítače DIDAKTIK GAMA. Jelikož jsem student, vytvářel jsem si na něm spoustu pomocných programů pro výpočty. Nyní jsem přešel na PC a nemám čas ani sílu předělávat všechny ty prográmky, které velmi často využívám, například do Pascalu. Jeden spolužák mi poradil, abych si pořídil emulátor ZX Spectra na PC. Vzpomněl jsem si na Váš časopis, který jsem odebíral, ve kterém jste v čísle 6/93 popisovali jeden z nich. Proto se nyní na Vás obracím s prosbou o poskytnutí informace, zda ještě nyní lze u nějaké firmy emulátor zakoupit. Je-li to možné i s adresou firmy..

K. Hošek, Uherské Hradiště

Vážení přátelé,

jsem předplatitel Vašeho ZX Magazínu (bývalý) a znovupředplatitel chystaného Proxima Magazine. Z Vašeho časopisu jsem se dozvěděl o emulátorech ZX Spectra na PC. Měl bych zájem o koupi takového programu, nejlépe asi Z80, ale nevím, kdo ho prodává. Obracím se proto na Vás o radu. Také by mě zajímalo, jestli se dodává s interface pro připojení magnetofonu. Z recenze, která vyšla v ZX Magazínu 6/93, to není jasné. Potřebuji, aby emulátor uměl snap, což podle zmíněné recenze umí.

Dále bych se chtěl zeptat, jestli se dá někde sehnat převodník signálu pro monitor na signál pro televizor nebo signál video používaný v konektoru SCART. Vím, že podobný převodník existuje pro počítače Amiga.

Stanislav Stencl, Loučovice

Emulátor Z80 (což je pravděpodobně nejlepší emulátor Spectra vůbec) prodává firma JIMAZ, Heřmanova 37, 170 00 Praha 7, tel. 02 / 379 498.

Jestli se dá zakoupit interface pro připojení magnetofonu a převodník signálu pro monitor na TV nevíme (první spíš ne, druhý možná ano) - zkuste se obrátit na firmu JIMAZ, která by mohla mít více informací. Co se týká připojení magnetofonu, snad Vám pomůže schema na celkem jednoduché zapojení, jehož realizace by neměla být problémem ani pro začínajícího „elektrotechnika".

Vážení z Proximy,

odebíral jsem Váš časopis a nyní po zakoupení ZX Spectra 128+2 bych si chtěl vyměnit disketovou jednotku D40 za takovou, která by pracovala i v režimu 128 a pokud možno brala i diskety pro D40. V r. 92 jste zveřejnili návod na stavbu jednoduchého řadiče, ale pan Drexler mi odepsal, že se tím již nezabývá.

Chtěl bych Vás proto poprosit, zda nevíte o někom, kdo se s tím zabývá a mohl by mi pomoci nebo hotovou jednotku prodat.

Miloš Kolář, Koloděje n. L.

Disketová jednotka D40 ke ZX Spectru 128 připojit jde a pravděpodobně půjde připojit i k ZXS 128+2. Samozřejmě, že se nevyhnete hardwarové úpravě, ale kombinace M-DOSu a 128kB operační paměti přináší snad největší možnosti, které můžete na ZXS získat. Se zapojením se zkuste obrátit na KOMPAKT Servis, Masarykova tř. 1192, 698 15 Veselí nad Moravou, tel. 0631 / 322 156. Pokud bude úprava možná, v Kompakt Servisu Vám určitě ochotně vyjdou vstříc.

Vážená Proximo!

V Hodoníně jsem si koupil SOUBOR HER TINNY a na něm jsem našel hru ADVENTURER. Tato hra se mi velice zalíbila a tak jsem ji hrál téměř pořád. Jednoho dne jsem ji (jak je ovšem u některých her normální) dohrál. Bylo to zhruba v půl jedenácté večer. S velkým vnitřním uspokojením (ještě nikdy se mi nepodařilo žádnou hru dohrát do konce) jsem počítač vypnul a šel spát. Druhý den jsem počítač opět zapnul s úmyslem zahrát si těžší verzi. Všechny potřebné údaje jsem nastavil, zapnul kazetový přehrávač a zhruba 3 minuty čekal. Když už se na počítadle objevila číslice 0:00 napsalo se mi ve spodní části obrazovky R TAPE LOADING ERROR, 10:5. Zprvu jsem myslel, že je to chyba kazetového přehrávače (občas se mi to stává). Ale nebyla. Pokaždé, když počítač zapnu a zkouším nahrát tuto hru se mi vypíše stejné hlášení o chybě v nahrávání (R TAPE LOADING ERROR, 10:5). Přitom se mi jiné hry z tohoto souboru her nahrát podaří. A teď už konečně tyto otázky:

1. Může být chyba v nahrávání tím, že jsem už hru jednou dohrál a tím jsem aktivoval jakýsi „ničič" nahrávky.

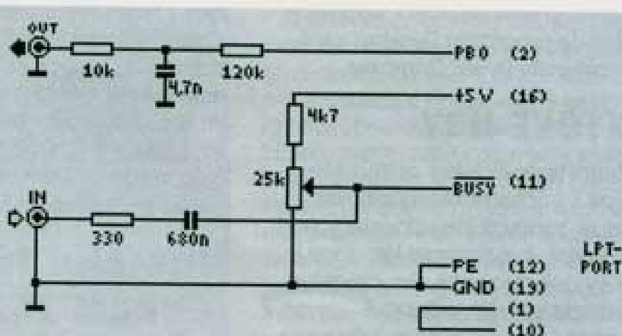
2. Mohli byste mi nahrát tuto verzi i s intrem a s novější verzí programu (UPGRADE) samozřejmě i s novějším intrem na prázdnou originální kazetu? (Na mé kazetě intro není u žádné hry.) Jestliže ano, pak mi napište, co vše je k tomu potřeba a kolik peněz bych měl zaplatit a kam bych je měl poslat (peníze). Předem děkuji za kladné vyřízení této věci.

Jan Smékal, Vranov nad Dyjí

Chyba v nahrávání je způsobena vadou magnetofonového pásku. Programy nejsou zakódovány žádnou ochranou, která by dělala to, co se stalo Vám, tedy, že by poničila záznam hry na kazetě po tom, co ji úspěšně dohrajete. Navíc i technicky se jedná o nemožné - kazety mají vylomené zoubky proti přemazání a záznam může být poškozen pouze neúmyslně (od magnetofonu, samozřejmě).

Novější verze her Vám samozřejmě nahrát můžeme, ale asi to nebude nutné - u her z kompletu TINNY se nic nezměnilo - nepřibyla žádná INTRA, atd.

Pokud budete chtít UpDate nějakého jiného programu - DESKTOP, SQ-Tracker, atd. zašlete na adresu firmy PROXIMA 30,- Kč jako manipulační poplatek, pošlete originální kazetu (disketu), průvodní dopis a kopii ústřižku složenky.



FUXOFT uvádí

Soubor her, který máte možnost koupit si na kazetě nebo disketě obou formátů, obsahuje téměř kompletní sbírku her, které kdysi pro ZX Spectrum naprogramoval legendární František Fuka alias Fuxoft.

Mezi ně patří např. Bowling 2000, Kaboom, ale hlavně hry textové. Na kompletu tedy najdete ty nejzdařilejší: Poklad 2, Indiana Jones I, II a III a hru s originálním (na tehdejší dobu) námětem Podraz III. K balíku her navíc získáte (jak už je u Proximy zvykem) tištěnou příručku, která je psána především pro ty, kteří zatím nemají příliš zkušeností.

BOWLING 2000

Když si přeložíte tento název, bude Vám zcela jistě známo, že jde o kuželky. Na začátku hry máte možnost zvolit si počet hráčů, prohlédnout si rekordy a nebo rovnou začít koulet. Zvolíte-li start, pak jste dotázáni na jméno a poté se na obrazovce objeví hrací plocha a napravo údaje zobrazující stav hry (číslo kola a hodu a jméno hráče, který momentálně hraje). Dole na hrací ploše se pohybuje koule (nebo spíše kulička) doleva a doprava, a až bude na místě, ze kterého chcete vystřelit, stiskněte libovolnou klávesu a držte ji až do té doby, nežli udáte směr hodu. Po dohrání máte možnost sledovat, jak jste dopadli. Celá hra má velmi pestrý zvukový doprovod (někdy až na nervydoucí), grafika nijak nevyniká (i když si musíte uvědomit její stáří...).

KABOOM

Jde o jednoduchou hru, kde máte za úkol chytat velmi rychle padající bomby, které hází jakýsi nepojmenovatelný tvor. K tomu je Vám k dispozici jakási vanička. Někdy padá bomb i 4 nebo 5 najednou. Ovládání je velmi jednoduché: klávesy M a N. Vaničky máte celkem tři, když bombu nechytíte, o jednu přijdete. Jako všechny hry od Fuxoftu i tato má pěkné zvukové efekty a hudbu. Pokud se nemýlím, její zestručněná verze je k dispozici i jako utilita do programu Desktop v jednom z kompletů Public Domainu.

TEXTOVÉ HRY

Při hraní textových her potřebujete znát, jak s počítačem komunikovat. Příkazy se zadávají jako sloveso + podstatné jméno (prozkoumej klíč apod.), které se dají zkracovat. Pro chůzi lze použít zkrácených příkazů S - sever, Z - západ apod. Celé tyto informace a různé rady jsou pěkně popsány v manuálu k souboru Fuxoft, proto jej nyní nebudeme rozebírat.

POKLAD 2

je klasickým představitelem textových her. Vaším úkolem je najít 5 pokladů, které jsou důkladně ukryty a vy pomocí usuzování a komunikace s počítačem pomocí hesel a příkazů máte za úkol je najít. Přitom se samozřejmě musíte vyhýbat nástrahám, je nutno často hledat východisko. Při používá-



ní příkazů platí to, co bylo popsáno o odstavec výše. Doporučujeme Vám kreslení plánku (pokud možno přehledného) na papír. Za pozornost stojí i to, že Vám počítač některé zprávy předává i pomocí hlasu (v rámci svých možností). Všechny příkazy i s legendou jsou popsány v manuálu.

PODRAZ III

Dnes je známé, že existuje zločinnost pomocí počítačů. Přes modem je možno se pomocí počítače napojit téměř kamkoli, kde na opačné straně telefonní linky je napojen také počítač a za určitých okolností tak vyzvědět, případně pozměnit některé informace. Vy máte možnost tuto skutečnost simulovat na počítači a zcela legální cestou, ovšem ne v roli lupičů, ale v roli nezaměstnaného programátora, který si vzal předsevzetí, že okrade zloděje. Váš úkol spočívá tedy v hromadění informací a pomocí jich a vlastních úsudků zjistit heslo, kterým se dostanete na centrální počítač banky a převedete peníze z příslušného konta pryč. Při hře je nutno si dávat pozor na chyby, opíšete-li si např. špatně telefonní číslo, může se Vám stát, že budete muset začít pěkně od začátku.

INDIANA JONES A CHRÁM ZKÁZY

Tato textovka, označující se také jako Indiana Jones I, je inspirována existujícím filmem se stejným názvem. Úkolem je najít zlatou masku slunečního boha a vrátit se zpět domů bez úra-



zu, fit a zdráv. Opět si povšimnete pěkné hudby a zvuku. Jako u všech ostatních textových her, i pro tuto najdete seznam a použití příkazů v manuálu, je jich však více, nežli u Pokladu 2.

INDIANA JONES III

je nejnovější textovou hrou (a možná hrou vůbec) od Františka Fuky, která je asi nejlépe provedena (rok vzniku 1990) a také poněkud obsáhlejší, nežli předchozí textovky. Na kazetě nebo disketě najdete také úvodní intro patřící k této hře, mimo jiné se zajímavými informacemi a AY hudbou slušné kvality. Toto intro lze samozřejmě oželet a začít hrát přímo. Hra se ovládá jako všechny jiné klasické textovky a přehled příkazů je (jak jinak) v manuálu k originálnímu balení (zde je však výčet na více jak půl stránky, což svědčí o poměrně dobré propracovanosti této hry). Užitečná funkce je uložení rozehrané pozice do paměti počítače (můžete tak tedy vyzkoušet téměř vše, i to co je nebezpečné, a pak si rozehranou hru, pokud se to nepovede, nahrát z paměti počítače zpět), což navíc nezdržuje (to se týká především majitelů „kazetových mechanik".

Celý komplet seženete na obvyklých místech, kde se Proximácké programy prodávají, za 150 Kč. Mimo jiné je na disketě i UniRun v. 2.0, který je znatelně rychlejší, nežli jeho předchůdci.

Mnoho úspěchů při hraní přeje *-LN-*



STAR
LC 240 CL

Ovládání ze ZX Spectra

Po zapnutí je tiskárna automaticky nastavena na LQ tisk s kódovou stránkou 437 (IBM). Pomocí řídicích znaků máte možnost tuto kódovou stránku, režim tisku i jiné parametry měnit.

Nyní si řekněme, jak tyto řídicí znaky používat, kde je najdeme a jak je pošleme tiskárně. Pro naše příklady budeme používat prostředků u Spectra nejjednodušších - tedy Basic. Všechny příklady lze však aplikovat stejně i v jiných programovacích jazycích, pouze v příslušné syntaxi.

K vyhledávání řídicích kódů nám pomůže manuál tiskárny, konkrétně strany 53-64. Na straně 53 je tabulka se znakovou sadou, kterou tiskárna používá po svém zapnutí. Až do strany 58 jsou uvedeny rozdíly oproti této sadě v kódových stránkách různých zemí a od strany 59 už je uveden kompletní seznam softwarových funkcí tiskárny.

Nežli se pustíme k popisu vyhledávání jako takovému, povšimněte si, že u popisu jednotlivých funkcí je vždy uvedeno, ve kterém režimu můžete danou funkci použít. Tento režim se dá samozřejmě také měnit - jakým způsobem je uvedeno v manuálu. Ve sloupci *Popis* si vyhledáte příslušnou funkci, kterou chcete aplikovat a pak už se podíváte na pravý sloupec označený ASCII kód. Tento kód si pak přeložíte do tvaru, kterému rozumí počítač. Nejlepší bude, když si uvedeme několik příkladů:

Chceme nastavit nakloněné písmo - kurzívu (pro lepší přehlednost uvádím, že jde o první položku na straně 59). V tabulce najdeme ovládací kód ESC 4. Nalistujeme tabulku znaků (str. 53 nahoře). V ní je potřeba se zorientovat. Vyhledáte v ní po jednom příslušné znaky (přičemž symbolické příkazy jako <ESC>, <LF>, <DC1> atd. se berou také za jeden znak). V našem příkladě to tedy bude ESC a 4. V tabulce je uveden hexadecimální (šestnáctkový) kód, a to tak, že vodorovně nahoře je vyšší jednotka (vyšší byte) - neboli číslo x16. Svisle po levé straně je uvedena jednotka nižší (nižší byte) - tedy číslo x1. Výsledné číslo kódu získáme tak, že „vodorovné" číslo x 16 přičteme ke „svislému". V našem případě tedy znak ESC má souřadnice 1(v) a B(s), kde (v) znamená vodorovně a (s) svisle. Získáte tak tedy hexadecimální číslo 1B, které je potřeba převést na desítkové číslo, aby zápisu rozuměl interpret Basicu. V hexadecimální soustavě písmeno A představuje číslo 10, B číslo 11 atd. Číslo se převádí způsobem popsaným o pár řádků výše - pro zopakování: obecně (v) x 16 + (s), v našem případě po dosazení tedy získáte 1 x 16 + 11 = 27. Stejným postupem převedeme i znak 4. V tabulce vyhledáme, že 4 má souřadnice 3(v) a 4(s), tedy 34 hexadecimálně. Po převedení na desítkovou soustavu získáte 52. Tímto máte připraven základ pro tisk nakloněným písmem.

A teď jak to napsat do počítače? V první řadě musíte mít počítač připraven pro tisk, tzn. mít v paměti utilitu, která tisk zajistí. Pokud máte interface M/P, pak si jí vybíráte hned po resetu počítače. Pokud máte disketovou jednotku, pak použijte přiložené utility CENX2. Nahrajte si ji do paměti nad ramtop (např. CLEAR 65000: OUT 153,16: LOAD *"cenx2"CODE 65000: RANDOMIZE USR 65000). Příslušný příkaz OUT zajistí otevření interface v disketové jednotce (platí pro majitele D40, D80). Při tisku jiných znakových sad, nežli té základní, je také vhodné (ne-li nutné), abyste posílali signály přes kanál 4 (příkaz OPEN #4,"p"). Pokud tohle všechno máte, můžete přejít k samotnému zápisu. K tisku slouží příkaz LPRINT (ale to už jistě víte). Za ten napíšete jednotlivé kódy příslušných znaků dané funkce. Ty se posílají pomocí příkazu CHR$. Náš příklad bude vypadat takto: LPRINT CHR$ 27; CHR$ 52;"text". Text pak bude vytištěn kurzívou. Při tisku např. dalšího řádku už celý postup opakovat nemusíte, tiskárna si nastavení pamatuje až do jejího resetu nebo vypnutí. Stačí tedy napsat pouze LPRINT „text2" a text2 pak bude vytištěn také kurzívou. Pokud chceme kurzívu zrušit, postupujeme obdobně. Najdeme si funkci zrušení kurzívy a vypočítáme její kódy. Získáme tak LPRINT CHR$ 27; CHR$ 53; „text3", kde text3 bude již vytištěn obyčejným písmem. Stejným způsobem máte možnost změnit hustotu tisku, způsob tisku (draft nebo LQ), řádkování, podtrhuté nebo přeškrtnuté písmo atd. Pokud najdete v seznamu např. funkci ESC W1, pak ji musíte rozložit na znaky ESC, W a 1, tedy zápis CHR$ 27; CHR$ 87; CHR$ 49. Naproti tomu, pokud najdete funkci ESC I12H, pak ji rozložíte na ESC; I a číslo 12 v hexadecimální soustavě (tedy 18 v desítkové), neboli zápis v podobě CHR$ 27; CHR$ 73; CHR$ 18. Všechny funkce se dají kombinovat, tedy chcete-li tisknout kurzívu v kvalitě LQ a 12 CPI (znaků na palec = 2,54 cm), k tomu stínovaným písmem a nakonec chcete, aby tiskárna pípla, pak zadáte LPRINT CHR$ 27; CHR$ 52; CHR$ 27; CHR$ 73; CHR$ 10; CHR$ 27; CHR$ 113; CHR$ 50;"text"; CHR$ 7. Když pak chcete na další řádek vytisknout jiný text, který má být stejných vlastností, ale hustotou 17 CPI, pak stačí zadat jen změny, tedy LPRINT CHR$ 27; CHR$ 73; CHR$ 18;"text2".

Zápis funkcí lze však ještě psát jiným způsobem, a sice, že u příkazů typu <ESC>, <LF> apod. necháme zápis pomocí CHR$ a čísla a zbytek příkazových znaků napíšeme pomocí ASCII znaků přímo do uvozovek, oddělených pro přehlednost od samotného textu. Tedy např. funkci ESC W1 lze zapsat jako LPRINT CHR$ 27;"W1";"text". V případě, že máme funkci typu ESC I08H, pak je nutné opět hexadecimální číslo poslat pomocí vyjádření CHR$. Tedy zápis by vypadal LPRINT CHR$ 27; „I"; CHR$ 8; „text". Je-li za výrazem funkce uvedeno písmeno n, pak se jedná o proměnnou, která funkci upřesňuje potřebný parametr (např. poloha vozíku tiskové hlavy, číslo barvy tisku - pouze u barevné tiskárny atd).

Další, co Vás bude zajímat, je nezařádkování tiskárny po vytisknutí jednoho řetězce v příkazu LPRINT. To se dělá tak, že se na konec syntaxe příkazu LPRINT přidá středník (např. LPRINT „Ahoj";). Při odeslání dalšího LPRINTu se text vytiskne hned za ten předchozí. Je tedy dobré mít ve většině případů na konci prvního nebo na začátku druhého textu nejméně jednu mezeru.

Ostatní funkce se zadávají stejným způsobem (jsem pevně přesvědčen, že polovinu z nich téměř nebo vůbec nepoužijete). Všechny podstatné informace najdete v manuálu k tiskárně. Hlavním úkolem tohoto textu bylo nikoli napsat návod k obsluze tiskárny, ale manuál k orientaci v manuálu a dále to, co v manuálu nenajdete.

Naučíte-li se pracovat s různými funkcemi, máte tak možnost při troše práce sestavit program na tisk formulářů, faktur, letáčků, jídelníčků, dokladů a dopisů slušné kvality a s rychlým obojsměrným tiskem, který co do vzhledu vytisknutého dokumentu zcela jistě předčí známý PCčkářský T602 a přitom vše vytiskne minimálně 2x rychleji. Fantazii se meze nekladou (zato paměti Spectra bohužel ano), a tak můžete naprogramovat třeba jednoduchý textový editor, který bude umět měnit písma, barvy tisku, řádkování, bude uměnit tisknout tabulky a jiné.

Ať se na Vás štěstí směje, to Vám všem teď dneska přeje

-LN-

SLOVNÍČEK

Tento slovníček obsahuje základní pojmy, se kterými se setkáte při práci s tiskárnami. Pokud máte pocit, že jsme na nějaký důležitý pojem zapomněli, napište nám ho (když budete chtít, tak i s vysvětlením) a my ho otiskneme v některém z příštích čísel PROXIMA magazine.

Aplikační program

Aplikační program je program, určený speciálně pro řešení určitého úkolu, např. vytváření textů, grafiky nebo např. finančního plánování.

ASCII

ASCII je zkratka pro *American Standard Code for Information Interchange* (americká norma kódů pro výměnu informací). Jde o systém, jímž se přidělují číselné kódy písmenům a symbolům. Norma je nejčastěji prezentována formou tabulky, kde ke každému číslu od 0 do 255 je přiřazen řídící kód, symbol, číslice nebo písmeno. Např. kód CR (konec řádku) má hodnotu 13, mezera 32, velké A 65, atd.

Bit

Bit je základní jednotkou informace. Obsahuje buď 0 nebo 1.

Byte

Byte je tvořen 8mi bity - může tedy obsahovat číslo v rozmezí 0 - 255.

CPI (Characters per inch)

Znaky na palec. Jednotka, v níž se udává hustota tisku.

Čekací poloha

Čekací poloha je poloha, v níž je skládaný papír odsunut pryč z dráhy papíru, avšak zůstává nasazen v tlačných traktorech.

Dolní index

Dolní index je tvořen znaky, tištěnými jen v dolních dvou třetinách normální výšky znaku.

Download

Download je proces vlastní definice znaků uživatelem. Vytvoří se znakový generátor, uložený v paměti RAM.

Draft

V tiskárně je možnost nastavení na dvě kvality písma. Datová kvalita, označovaná jako draft, se používá pro rychlý tisk znaků, složených z omezeného počtu bodů. Blíže viz. heslo LQ.

Dvojitá šířka tisku

Dvojitá šířka tisku je metoda tisku, v níž se každý znak tiskne s dvojnásobnou šířkou než je standardní.

Dvojitá výška tisku

Dvojitá výška tisku je metoda tisku, v níž se každý znak tiskne ve dvojnásobné výšce než je standardní.

ESC/P

ESC/P je zkratka pro Epson Standard Code for Printers (standardní jazyk příkazů pro tiskárny firmy Epson). Jde o systém příkazů, umožňující programu řízení tiskárny. Je to norma u všech tiskáren Epson, podporovaná většinou programů pro osobní počítače.

ESC/P 2

ESC/P 2 je zlepšená verze příkazového jazyka pro tiskárny ESC/P. Tato zlepšená verze dodává jazyku některé vlastnosti, obvyklé u laserových tiskáren, jako jsou měnitelné fonty a zlepšená grafika.

FF (Form Feed)

FF je řídící kód pro skok na začátek nové stránky.

Font

Font je skupinové označení písma určitého typu. Výrazem font můžete myslet buď označení znakové sady (jméno - např. Arial, Times, atd.) nebo přímo vlastní data znaků. Většina fontů obsahuje několik řezů: bold (tučné písmo), italika (kurzíva), extrabold, ultrabold, light, atd.

Horní index

Horní index je tvořen znaky, tištěnými jen v horních dvou třetinách normální výšky znaku.

Italika (skloněné písmo)

Italika je typ skloněného písma. Příslušná znaková tabulka obsahuje skloněné znaky a symboly. *Tato věta je zapsána italikou (resp. řezem italika fontu FUJIYAMA 2).*

Jednosměrný tisk

Jednosměrný tisk se provádí pouze při jednom směru pohybu tiskací hlavy, zatímco druhým směrem se hlava vrací bez tisku. Tento způsob je užitečný při tisku grafiky, protože dovoluje přesnější polohování svislých linií než obousměrný tisk.

LF (Line Feed)

LF je příkaz k posunu papíru vpřed o jeden řádek.

LQ (Letter Quality)

LQ je kvalita tisku, v níž je znak složen z většího počtu bodů, čímž se dosahuje lepší čitelnosti znaků za cenu snížení rychlosti. Viz také heslo Draft.

Maticový tisk

Maticový tisk je metoda tisku, v níž se každý znak vytváří jako matice jednotlivých bodů. Jiná, velice známá metoda tisku znaků je používána na psacích strojích.

Nulování tiskárny

Nulování tiskárny je proces, v němž se tiskárna uvede do standardního stavu buďto po jejím zapnutí, nebo po zaslání nuly na signálu -INIT paralelního rozhraní.

Obousměrný tisk

Obousměrný tisk je tisk, při němž tisková hlava přejíždí zleva doprava jen při každém druhém řádku, jinak tiskne při pohybu zprava doleva. Tím se zvyšuje rychlost tisku.

Odtrhávací poloha

Odtrhávací poloha je poloha, kterou papír zaujme automaticky po ukončení tisku. V této poloze by měla dělicí perforace mezi stránkami ležet právě na odtrhávací hraně tiskárny, nebo asi 8 cm za ní, podle nastavení tiskárny.

Odtrhávání

Odtrhávání je proces, který přisune papír dopředu do odtrhávací polohy automaticky po skončení tisku. Po obnovení tisku se papír automaticky přesune zpět do

POJMŮ

počáteční polohy.

Paralelní rozhraní
viz Rozhraní.

Počáteční (výchozí) poloha
Počáteční poloha je poloha papíru, kterou papír zaujme po zavedení do tiskárny.

Proporcionální tisk
Proporcionální tisk vkládá mezi znaky proměnlivé mezery, úměrné šířce znaků. To znamená, že např. písmeno „w" zabere více místa, než písmeno „i". Výsledek tisku se více podobá knihtisku než běžný draft.

RAM
RAM je paměť s libovolným přístupem, schopná čtení i zápisu. Část této paměti je použita jako vstupní vyrovnávací paměť, část pro uložení uživatelem vytvořených znaků (download). Veškeré údaje v paměti RAM jsou v okamžiku vypnutí ztraceny.

Režim hexadecimálního výpisu dat
Hexadecimální výpis dat je speciální funkce, která umožňuje uživateli nalézt problém v komunikaci mezi počítačem a tiskárnou. V tomto režimu tiskárna hexadecimálně i znakově vytiskne veškeré kódy, které dostane od počítače, včetně řídících kódů.

ROM
ROM je paměť, kterou lze pouze číst. Údaje v ní jsou trvalé a neztratí se ani při vypnutí tiskárny. Tato paměť obsahuje program tiskárny a znakové generátory pro vestavěná standardní písma.

Rozhraní (interface)
Rozhraní je zařízení, zajišťující komunikaci mezi počítačem a tiskárnou. Paralelní rozhraní posílá celý znak najednou, kdežto sériové rozhraní bit po bitu.

Řídící kód
Řídící kód je speciální kód, který slouží k řízení tiskárny, např. k návratu tiskové hlavy nebo posunu o řádek.

Standardní nastavení (hodnota)
Standardní (inplicitní) nastavení je takové nastavení (hodnota), které bude působit po zapnutí nebo vynulování tiskárny.

Skládaný papír
Skládaný papír je nekonečný papír, opatřený na okrajích vodicí perforací, dělicí perforací mezi stránkami a dodávaný ve složkách. Nazývá se také leporelo.

Tisknutelná oblast
Tisknutelná oblast je oblast, na níž je možno tisknout. Je o něco menší než rozměr stránky či obálky, a to o nastavené okraje.

Tlačné traktory
Tlačné traktory jsou přídavná zařízení, která podávají do tiskárny skládaný papír.

Uživatelská definice znaků
viz Download.

Válec
Slouží jako opora úderům jehliček tiskové hlavy.

Vlastní test tiskárny
Autotest (selftest) je způsob ověření schopností tiskárny. Když spustíte vlastní test, natiskne se aktuální nastavení konfiguračních přepínačů a znaků, uložených v paměti ROM.

Vstupní vyrovnávací paměť
Vstupní vyrovnávací paměť je část paměti tiskárny, vyhrazená příjmu dat před jejich vytištěním.

Začátek stránky
Začátek stránky je poloha papíru na první řádce stránky. Zároveň je to poloha, kterou papír zaujme po zavedení do tiskárny.

Zhuštěný tisk
Zhuštěný tisk redukuje šířku znaků i mezer na asi 60% původní velikosti. Používá se pro tisk širokých tabulek nebo výstupů tabulkových procesorů.

Znaková sada
Znaková je soubor písmen, číslic a symbolů, viz. Font.



KAZETA

VYBRALI JSME PRO VÁS

4 SOCCER SIMULATORS - Pokud rádi hrajete hry ze sportovního prostředí, pak právě pro Vás je určen komplet čtyř simulátorů. Ve všech jde o stejný sport - o fotbal. Zahrajte si 11-A-Side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills nebo Street Soccer...

Jak už lze z názvů vyčíst, první z nich je fotbal klasický, tedy odehrávající se na hřišti, druhý z nich se odehrává v hale a čtvrtý na ulici. A co třetí? Ne, nezapomněl jsem! Třetí část je trénink.

Začněme tedy od začátku. Na rozdíl od obyčejného balení her, na které jsme u nás zvyklí ze ZX Spectra (sáček + disketa + manuál), tento komplet Vás již na první pohled zaujme svým pestrým obalem se spoustou barevných obrázků ať už ilustrovaných nebo ukázek přímo z dění hry. Originál her z Anglie je na kazetách, vy si však můžete tento komplet objednat též na disketě 5,25" nebo 3,5". Po otevření krabičky zjistíte, že se v ní nachází buď již zmíněná disketa nebo dvě kazety, dále pak anglický manuál, barevný plakát s fotografiemi fotbalistů a registrační karta.

11-A-SIDE SOCCER

Po nahrání se objeví menu a začne hrát hudba (u Spectra 128 dokonce hudba pr AY). Pohyb po položkách menu obstarává klávesa SPACE, výběr se provádí ENTERem. Máte možnost vybrat si kolik hráčů bude hrát a to v těchto kombinacích:

- 1 hráč proti počítači
- 2 hráči spolu
- 2 hráči proti sobě
- 3 hráči (2 proti 1)
- 4 hráči (2 proti 2)

Zbytek hráčů doplní vždy počítač. Dále máte možnost vybrat si z rozsáhlé nabídky ovládání, a to z různých kombinací kláves i joysticků různého připojení (Kempston, Sinclair 1 a 2, Cursor...). Další položkou je prohlížení nejlepších výsledků (abyste se nemýlili, nejedná se o výsledky zápasu, ale o ohodnocení úspěšnosti příslušných hráčů). Pod položkou Credits list se skrývají tvůrci hry. Položka Change names umožňuje nastavení nových jmen. Zajímavou volbou je délka zápasu (tedy doba, po kterou budete trápit Váš joystick). Výběr lze uskutečnit od 5 do 90 minut, přičemž hra je stejně jako ve skutečnosti rozdělena do dvou poločasů. Poslední položkou je volba, zdali Váš hráč bude přepínán automaticky (vždy je to ta nejbližší „figurka" k balónu) nebo manuálně, během hry si přepínáte, kdo že budete, sami dle libosti.

Po spuštění hry (aktivováním položky s příslušným počtem hráčů) jste vyzváni (pokud hrajete proti počítači) o zvolení obtížnosti ve třech úrovních - nízká, střední a vysoká. Nejsem žádný velký pařan (hraju tak maximálně dvě noci v jednom tahu), ale řekl bych, že pro normálního smrtelníka bude střední obtížnost sotva vhodná na to, aby se stal vítězem (ale když má někdo hodně času, určitě se to naučí).

Co se týče barevnosti, celá herní plocha je pouze dvojbarevná, což ale vůbec nevadí. Každý hráč má přidělenu jednu postavičku, nad kterou se vznáší číslo (to je číslo hráče 1 až x). Po rozehrání již začíná samotný zápas. Při hraní doporučuji mít položku vybírání hráče přepnutou na manuální z jednoho prostého důvodu: při hraní s automatickým přepínáním se Vám často stane, že se už už blížíte k míči a najednou jste někdo úplně jiný. Jistě si umíte představit, co to udělá, když na Vás před bránou protivník útočí... Hra se řídí podle pravidel opravdového fotbalu (rozhodčí Vám odpíská všechno možné). Na obrazovce rovněž uvidíte, že každému hráči jsou přidělovány body. Za úspěšné zaútočení přibývají body po jednom, za každý gól je 100 bodů. Mezi pěkné věci patří rozhodně možnost pěkně obehrát protihráče, házení autů, kopání penalt a pro brankáře možnost chytat míč skutečně profesionálními způsoby. Zkrátka po této stránce není hra o nic ochuzena. Po vítězství jedné ze stran se na obrazovce objeví obrázek vítězného týmu a vy se vracíte do hlavního menu.





INDOOR SOCCER A STREET SOCCER

Druhá a čtvrtá část kompletu jsou velmi podobné, menu se ovládá naprosto stejně, i hra vypadá velmi podobně, pouze se hraje za jiných podmínek. Nejzajímavější je asi hra na ulici, kde se navíc míč odráží od stromů, aut atd. Pokud vám míč spadne přes zeď, je po něm.

Navíc u pouličního fotbalu neexistují snad žádná pravidla.

SOCCER SKILLS

Zbývá ještě se zmínit o části třetí, která se od ostatních tří výrazně liší. Při jejím hraní Vás nečeká žádné vzrušení ze hry. Vaším úkolem je trénovat a posilovat. Pokud však tuto část shledáte zajímavou a hodláte ji

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA co najdete na disku...

DISK

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

PUBLIC DOMAIN 23 - tento soubor volně šiřitelných programů je jistou zvláštností - vlastně ani souborem není. Na disketě 5,25" nebo 3,5" totiž najdete pouze jediný, o to však užitečnější program - anglicko-český slovník. Na disketě je rovněž manuál v podobě spustitelného programu a obslužný program File manager, který je dodáván již na všech nových disketách od Proximy.

Protože ale existuje několik vydařených i nevydařených na počítači zpracovaných verzí slovníků všeho druhu, udělejte si obrázek sami z údajů, které Vám nabízíme k posouzení:

- celý program je řešen velmi jednoduchou formou (žádná grafika)
- hledané anglické slovíčko máte možnost zadávat přímo z klávesnice a vyhledávání aktivujete klávesou ENTER (jak by to taky mohlo být jinak?), poslední znak odmažete stiskem DELETE, celé slovo pomocí EDIT
- program automaticky pozná, že se nejedná o slovíčko v případě, že zadáte jako první znak číslici nebo jakýkoli symbol kromě písmen (ať už velkých nebo malých)
- program ignoruje zadávání velkých či malých písmen, což je mnohdy velmi výhodné (tedy napíšete-li apple nebo Apple, pořád je to stále jedno a to samé jablko)
- vyhledávání slovíčka probíhá ze startovní diskety, která tedy MUSÍ být po celou dobu práce se slovníkem v příslušné mechanice
- u vyhledaného slovíčka se Vám ukáže jeho výslovnost (včetně známých anglických symbolů pro výslovnost), dále pak jeho jednotlivé významy
- slovní zásoba celého slovníku je několik tisíc základních slovíček (tedy pro běžného uživatele naprosto dostačující - vyrovná se kapesnímu slovníku)
- výhodou slovníku (na kterou jsem narazil alespoň u některých slov) je zásoba jak anglických, tak amerických pojmů (uveďme např. color a colour)
- program ale neumí ignorovat mezeru napsanou za slovíčkem, kterou považuje za jeho součást, a tím pádem požadované slovíčko nebude nalezeno
- rychlost vyhledání není sice blesková (díky sekvenčnímu vyhledávání z diskety, což je způsobeno malou pamětí Spectra), ale v rámci možností malého počítače a nároků běžného uživatele je vyhovující. Uveďme si příklady vyhledání náhodně vybraných slovíček:

slovíčko	**rychlost vyhledání (v sec)**
apple	6,50
grandmother	3,50
pure	14,00
yard	1,25
turtle	9,50
rush	10,00
baby	0,75
write	4,75

- při pokusu o nalezení slovíčka, které není v databázi, Vám program ohlásí chybové hlášení „Slovíčko nebylo nalezeno!". Rozhodl jsem se proto zjistit, za jak dlouhý časový úsek program zjistí, že slovíčko v databázi nemá. To závisí na jeho počátečním písmenu, resp. na tom, kolik slovíček je v databázi začínajících na totéž písmeno (čím více, tím trvá zjišťování déle). Zde je tedy opět ukázka namátkově vybraných počátečních písmen:

1. písmeno hledaného slova	**rychlost oznámení hlášení (v sec):**
a	9,50
p	14,50
y	1,25

- vyhledávání lze přerušit klávesou SPACE
- program lze ukončit stiskem BREAK, přičemž se provede tichý restart (mechaniky nevydají žádný zvuk)

LN

---

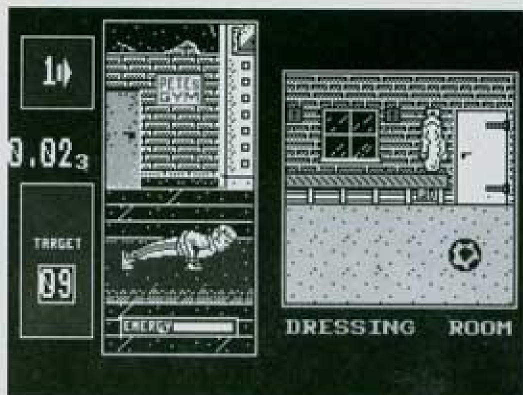
hrát častěji, pak si kupte do zásoby ještě jeden joystick.

Po grafické stránce je tato část zpracována na Spectrácké poměry velmi pěkně. Mezi disciplíny patří např. běh na 100 m, trénování střelby a jiných fíglů s míčem, lehsedy, kliky, skok přes lavičku, zvedání činek různé váhy apod. Máte samozřejmě možnost vybrat si jen některé disciplíny, kompletní trénink, případně jeho části. Při tréninku musíte hlavně hospodařit s energií. I zde se Vám měří Vaše výkony a nejlepší z nich jsou ohodnoceny zápisem do top-tabulky.

Na závěr...

A to by bylo asi tak vše. Pro dokreslení Vaší představy o atmosféře v této sérii her Vás odkážu na obrázky, které byly z her „vysnapovány". Pokud komplet ještě nemáte, doporučuji Vám všimnout si jeho lákavé ceny, za kterou dostanete poměrně kvalitní herní software. Pokud hry již máte, nezbývá, než popřát mnoho zábavy.

-LN-



PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
co najdete na disku...

C:\TEMP

CHCETE VIDĚT NA VLASTNÍ OČI
redakční radu v celé její kráse?
MÁTE ŠANCI.

Každé první a třetí pondělí v měsíci nás najdete u stolu označeného vlaječkou PROXIMA magazine v restauraci Lípa v Ústí nad Labem - Střekově.

PŘIJĎTE!



SOUTĚŽ!

Tuto nefalšovanou (?) fotografii nám zaslal z Prahy vojín Miroslav Hlavička alias SCALEX. Pokud uhádnete, podle které významné programátorské osobnosti byla dejvická ulice pojmenována, abudete mít štěstí při losování, vyhrajete tři programy z její produkce nebo myš s podložkou. Napište nám své tipy na adresu redakce!

Nezapomeňte uvést, o kterou výhru byste měli zájem.
Odpovědi posílejte nejpozději do 30. 11. 1995.

ZILOG INSIDE - INTEL OUTSIDE

Jackson „Freddy" Hollis (JSH) je momentálně bez práce. Nejmenované zdroje uvádějí, že byl propuštěn z pobočky firmy -píp- po tom, co do značkových počítačů -píp- montoval místo čipů INTEL 486 procesory Z80. Pokud by někdo věděl o místě, kde by Freddy mohl dělat správce sítě ZX Net (pracovní stanice ZXS 48, server ZXS 128), dejte mu prostřednictví redakce vědět.

VÝKAL BUDE

Haberman pravděpodobně uskuteční nejlepší softwarový kšeft svého života - neznámý zájemce mu za jeho TOTÁLNÍ VÝKAL prý nabídl celých 400,- Kč! Habermanovi se značně ulevilo, protože teď už konečně ví, že se dva roky nedřel zadarmo.

Chcete se stát přispěvatelem
PROXIMA magazine?
Inu, proč ne...
napište nám něco o sobě a pošlete článek na ukázku!

PREVIEW

2/95



Programová příloha pro ZXS!

Jedna z nejúžasnějších her pro Spectrum
HEROQUEST I
je pro Vás připravena jako programová příloha PROXIMA magazine!



RECENZE HER
SMASH 16
Super Star SEYMOUR
Agent Mlíčňák

PREVIEW
LOST EDEN

PROGRAMOVÁNÍ V TURBO PASCALU
pro začátečníky

ČASOPISY S CD-ROM



PC POWER

Britský časopis zaměřený převážně na zábavní využití PC. Recenze, popisy a návody ke hrám jsou doplněny hratelnými demy těchto her na CD-ROM. Aktuální číslo vás informuje vždy o těch nejžhavějších novinkách. Mimo her zde naleznete také informace o hardware: nejčastěji používané zvukové karty a CD-ROM mechaniky, joysticky a různé multimediální příslušenství, návody jak nakonfigurovat operační systém pro váš účel, atd. Cena 260 Kč.



CD-ROM GAMES

CD-ROM Games je plně zaměřen na to, aby vám poskytl více herních dem než jakýkoli jiný časopis. Každé číslo obsahuje velký počet plně hratelných dem nejnovějšího vydání. Cena CD-ROM Games je další úžasnou vlastností tohoto časopisu: za pouhých 190 Kč získáte více hratelných dem než vůbec můžete doufat, že najdete v jakémkoli jiném časopisu - obvykle je jich více než 30! Celý herní svět nyní leží před vámi. Navíc, objednáte-li si CD-ROM Games jako programovou přílohu PROXIMA magazine, získáte jej za cenu ještě úžasnější!



CD-ROM USER

První britský časopis zaměřený na CD-ROM a multimedia. Z větší části je orientován „vážně" - uživatelský software i hardware, popisy, recenze, testy a informace, obecněji na problematiku PC zaměřené články, v menší části hry. Jednou z oblastí, které se časopis věnuje, je též software sloužící pro vzdělávání: encyklopedie, umění, film, literatura, historie, atd. Cena 270 Kč.



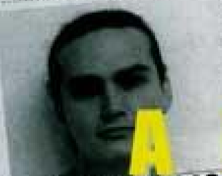
INTERNET & COMMS TODAY

Průvodce Internetem a síťovými službami. Zdroj vzdělání pro jednotlivce, firmy a školy. Informace o síťovém software, přehledy BBS, síťový zápisník, modemy, Fidonet, ale také virtuální realita, elektronické publikace a ... sexuální obtěžování na síti..(!) Časopis nemá CD-ROM přílohu. Některá čísla mívají disketovou přílohu (software pro uživatele sítí). Cena 220 Kč.

Časopisy s CD-ROM si objednejte na adrese:

Proxima-software, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039.

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE


UL730919AC22
FUNKCE: redakční radil
FUNKCE: drsňák
VĚK: ???
VĚK: ehm
Mirka
DC750256MC20
ZVLÁŠTNÍ ZNAMENÍ:
podléhá přísnému utajení











